
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.134
K计划（暂名）
PSP又一独占力作公开
首波报道+制作人访谈
研究中心
勇者别嚣张3D
尤蒂的工作室
特快专递
奇异鸟艾薇
逃亡 命运无常
钢铁侠2/一骑当千 十字冲击
攻略透解
潜龙谍影 和平行者
勇者斗恶龙 怪兽统领者2
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭
专题企划
“没完没了”的各种佳作
最难圆满的掌机游戏TOP10
卷首特报
『潜龙谍影 和平行者』
巡回之旅香港站现场特报
小岛秀夫&新川洋司专访+现场报道
本辑赠品
《潜龙谍影 和平行者》/《深爱+》双面立卡
电子音像出版社

五花八门

www.i5h8m.com



掌机王电子版补完计划

本辑特别关注



卷首语

拿着机枪和火箭筒与轰龙展开大战，这样的梦幻场面大家现在已经可以体验到了，也许不少玩家已经沉浸在《潜龙谍影 和平行者》的世界里无法自拔了，游戏优秀的素质的确对得起大家对它的长久期待，本辑的详细攻略希望能帮到大家更加深入地了解游戏乐趣。NDS玩家也不用眼热，《DQMJ2》的发售也可以让你们好好玩上一段时间了，本辑同样也准备了攻略哦。

LIKY

掌机王SP VOL.134





本辑赠品
《潜龙谍影 和平行者》/《深爱+》双面立卡

封面画师：变色猪　封面设计：澄　香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年5月第一版
印　　次：2010年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年5月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-407-2

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

《潜龙谍影 和平行者》巡回之旅香港站现场特报

小岛秀夫&新川洋司专访+现场活动详尽报道

文 酷洛洛 美编 Juxi

Introduction 卷首特报 Specially Report

一份期待

两年前《潜龙谍影》之父——小岛秀夫为宣传《潜龙谍影4》展开了香港行，如今小岛亲自监修的正统续作、PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》(以下简称“MGSPW”)已在4月29日推出，相信现在不少读者已经玩上甚至通关了吧。作为本作宣传活动的一环，小岛秀夫同样亲自带领他们的团队以日本为起点，走遍韩、中、美、法、英等国家展开活动，5月9日作为亚洲地区最后一站的香港之行，Fans自然是期待已久，不少内地的“潜友”更特意前去香港，只为亲眼目睹大神一面。本次活动中除了小岛秀夫外，《MGS》的御用美术设计——新川洋司亦一同出席。这次《掌机王SP》很荣幸获得SCEH的邀请前往为这场盛会进行报道，更可以与这两位大神进行面对面接触，从他们口中了解《MGS》的各种故事。作为媒体、也作为玩家、更是作为小岛粉丝的笔者，被这份满心的期待弄得出发前一晚上辗转反侧。

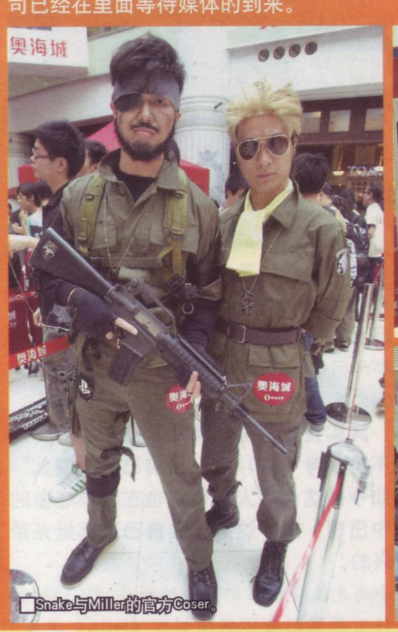
本次活动位于香港奥海城2期地下中庭举行，原本采访预定下午一点开始，但酷洛洛和雷伊企图购买现场限量发售的《MGSPW》同捆PSP优惠套装，早餐都没吃就早早出发，事与愿违，上午10点半到场时名额已满，弄得一个不上不下的悲剧。



■肯德基解决午饭，点了些没见过的套餐，味道都还不错，不知道内地什么时候推出。

填饱肚子后，发现奥海城外有一条长队，原来他们都是前200名来到现场的观众，这些观众将可以参加小岛和新川签名会，看来都准备了不少珍藏物给两人签名呢。现场Coser并不多，除了官方Coser的Snake和Miller，现场还有着不少身穿《MGSPW》主题T恤的玩家，这要多得Konami与优衣库的合作，还有两位玩家带着游戏中的“Love Pack”纸皮箱“潜来”，其中一位更在纸箱画上同公司《深爱》的Q版爱花，让酷洛洛满头大汗。在一阵乱窜之后，终于等到会前的专访时间，在SCEH工作人员的带领下，我们这些媒体被引领至招待室，原来小岛秀夫与新川洋司已经在里面等待媒体的到来。





■Snake与Miller的官方Coser。



■箱子男+香蕉手枪？


■他们都是为了小岛而来。

一份了解

——首先想问小岛先生，你觉得将《MGSPW》带到PSP平台有什么好处呢？

小岛： 这个主要考虑到PSP的便携性，因为这样玩家们就可以在全天24小时里、随时随地都能跟朋友一起游戏了。

——那有关创造本作的动机是什么？为什么选择PSP而非PS3？

小岛： 关于动机这方面，其实“《MGS》系列”都有20年历史了，这些玩家群体的年龄也跟随着《MGS》慢慢长大，所以这次希望能把



现任Konami营运总监，制作团队小岛工作室总指挥，《MGS》系列制作人，《MGSPW》中担任导演、策划、剧本、监督及出品人。

《MGS》带给新一代的年轻玩家们。另外在日本方面，PSP游戏的年轻支持者持续高企，所以将《MGSPW》开发在PSP上，想让更多年轻人了解《MGS》的魅力。

另外还有一方面，现在平台主要分为PSP这样的可携带平台，以及PS3这样的家庭式平台，但个人希望以后有一个能让玩家们平时在家庭娱乐之余，出外时又能携带出去的平台，鉴于这个目标，所以本作就决定在更为方便携带的PSP平台推出了。

——为什么会想到与《怪物猎人》以及《刺客信条》合作呢？

小岛：其实我与Capcom“《怪物猎人》系列”制作小组的成员一直都有交情，我也经常拜访他们，在5年之前其实我已经想与他们进行合作了，而随着《MGSPW》的开发，在5年后的现在终于有机会让我们来一次合作；至于《刺客信条》，其实这已经是与他们的第二次合作了，与其说是想让“游戏卖得更好”这些商业原因，更多是出于我们与蒙特利尔工作室（《刺客信条》制作小组）的友谊关系吧，因此促成了这次合作。

——关于《MGSPW》，为什么小岛先生会找水树奈奈小姐进行合作（声优/主题曲）呢，请问你对水树奈奈的印象如何？

小岛：大家知道水树奈奈小姐是无论在歌唱和演出方面都十分有实力的人气声优，其实我孩子十分喜欢动画，同时他又十分喜欢水树小姐，那时候他就向我推荐，还特意把水树奈奈的CD拿给我听，当时听完之后我也确实觉得水树小姐挺适合的，（笑）就因此正式邀请她了。

——那小岛先生认为在本作中最难用笔墨去描绘个性的角色是哪一位呢？那给你最深刻印象的又是哪一位呢？

小岛：这个我想应该是后期出现的奇爱（Stragelove），这位角色的形象是现今的动画、电影、以及游戏作品中都很少有的，想要让这种性格怪异的角色通过游戏的剧情事情令玩家们喜欢上她，为她刻画形象的时候也费了不少功夫（笑）；至于印象最深的角色我想是Miller吧，尽管这个与Snake一起行动的战友看起来显得不是很强，或者说是比较柔弱吧（笑），但这类角色最终总会带领他们走向胜利，另外Miller在日本也颇受玩家的欢迎。



——《MGS》可以说是首创了“潜入”的玩法，而现在这种潜入类游戏也渐渐普及，越来越多游戏如《神秘海域2》也开始加入这种元素，那请问小岛先生对其他的一些潜入动作游戏有什么感觉呢？

小岛：其实我也不是很清楚其他的潜入类游戏是不是参考《MGS》，但自己的“潜入”元素如今被这么多人认可，也在越来越多的游戏中出现，对于这点其实自己还真挺光荣和高兴的。

——小岛先生曾编、制、导过很多《MGS》游戏，什么原因驱使你继续制作《MGS》游戏？而制作《MGS》的时候有没有遇到什么阻滞？

小岛：其实我是一个挺容易厌倦的人，很不擅长持续去做一件事件，但《MGS》这一做就是20年，而Snake这二十年就像和自己重叠了一样，不由觉得《MGS》已经成为了我自己的“终生事业”了。

至于阻滞方面，这从最初的《MGS》就一直存在，不过随着自己和周围环境的变化，这面前的墙也发生改变，例如过去作为游戏制作人时我只需要考虑如何把游戏做得更好，而现在我需要考虑如何去平衡创意与商业成果，如何让这款游戏在全世界获得好成绩，就要权衡某些内容放进游戏后会不会有好效果，所以现在制作游戏时会有更多的烦恼。





■以神美兼备的角色设定为特点，《郑问之三国志》被Fans们称为“最美三国志”。

——首先想问一下新川先生认为“《MGS》系列”中哪一名角色给你留下最深刻的印象呢？而人物设计方面有没有让你最钟好的人呢？

新川：要说最喜欢的话，还是Snake吧，自己在制作角色的时候对这名角色的印象也是越来越好，所以在这制作过程中也更加喜欢这名角色了。

——相对于前作，请问新川先生你觉得《MGSPW》在美术制作上有什么独特之处？

新川：前作(《MGS4》)是在PS3推出的，大家也知道PS3是一个很强大的平台，当时我们就在追求画质以及细节方面花了大量时间。而在本作中我们也利用了制作《MGS4》的经验，花了许多心思务求在PSP上能最大限度地展示出最好的画面给大家。

——Square Enix的野村哲也本身是插画师出身，不过近年还兼任游戏制作人（代表作如《王国之心》），请问同样身为插画师的新川先生，有没有考虑过自行创作一款属于自己的游戏呢？

新川：当然在空闲的时候，也考虑过自己是否应该制作一款属于自己的游戏，不过对自己而言，如果要制作一款游戏，也希望做出一款比《MGS》更好的游戏吧，（笑）但这目标对自己来说也确实有点太高了，实在是一个非常高的挑战。

小岛：我希望你能接受这个挑战呀，我会和野村先生一起说服你，希望你也能制作属于自己的游戏吧（笑）。

——新川老师这种水墨跟素描混合的插画风格，已经成为“《MGS》系列”及老师的象征之一。有什么原因让老师选取这个风格？这当中是否有什么故事？

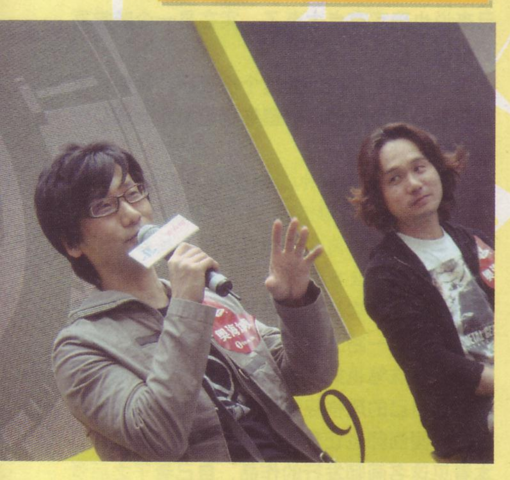
新川：嗯，其实从小时候开始自己就已经很喜欢画画了，一路上试过各种方式去绘画，铅笔也好、圆珠笔也好、甚至毛笔也试过，但要说最适合自己的风格应该还是水墨吧；另外郑问这位中国画师也让我得到很大启发，当时从日本看见这名画师发行的作品，自己看了之后觉得很震惊，他的水墨风漫画居然有这种效果，当时就想这个会是一个不错的方向。

——在设计《MGSPW》时，有没有什么不同或新加入的元素呢？

新川：由于PSP与PS3的硬件环境存在差距，所以制作的时候我们会加强游戏的故事性，以及加入让大家可以长时间游戏的内容，而插画和画面方面也是尽量配合PSP来呈现最高的素质，另外我们还在游戏中放进许多隐藏内容，让大家在过程中感觉更加有趣。



一片激动



从招待室走回舞台现场的时候，现场观众已经挤满整个地下中庭，来晚的观众只能上二楼商场的护栏远看。这无疑是一个激动的时刻，因为玩家心目中的偶像很快就会出现在他们的眼前，在见面会开始前舞台先表演了一场以《MGSPW》为主题的舞蹈，好让观众“热热身”，随后主持人也趁小岛和新川在准备的时候带动大家呼喊迎接两位的应援口号：“KOJIMA”、“砰砰砰”、“SHINKAWA”、“砰砰砰”，一阵呼声后，眼见舞台背后的电梯上露出两个熟悉的身影，震耳欲聋的声浪充顿时膨胀至整个商场，期待已久的两人终于来到了舞台！这时小岛秀夫更用粤语和现场的观众说大家好，现场小岛秀夫说：“两年后再来到香港，看见如此感动的场景真令我们高兴，这次全球巡回之旅先后去过韩国、台湾、香港是亚洲地区最后一站，看见这么热情的气氛，让令我感到这里才是最好的！”

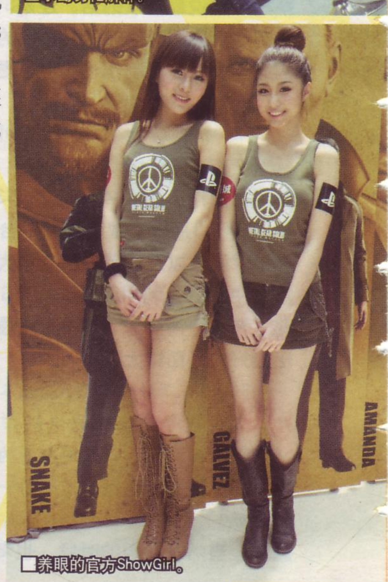
现场小岛和新川两人向观众们分享制作《MGSPW》期间的各种趣事，小岛回道：“PSP虽然是一台掌上游戏机，但是它的游戏开发机就像《福音战士》那些背后装有电缆的机器人一样，每台PSP开发机都有一束很粗的传输线，我们当时只能在没有携带条件的环境下进行开发了。（苦笑）到了调试后期，我们开始用UMD进行测试，那时候我们人手一台机器坐在东京的JR山手线上，一边旋转一边进行测试（JR山手线的轨道呈环状，环绕东京都心环绕运行），这些都是开发期间的一些趣事。”（笑）而当新川被问到是否擅长玩《MGSPW》的时候更爆料：“在游戏发售前的最后测试阶段，那一、两个月的时间我几乎全是在玩《MGSPW》，应该说自己已经很厉害了吧，所有任务我都拿到S级的评价。（笑）此外在测试对战部分的时候，也和小岛监督一起互相对战，那时还因为经常把他干掉而挨骂呢”。这时小岛笑着匆忙解释：“这是因为我大部分时间都在测试单人模式，对战暂时还没适应而已啦，其他部分我可是很厉害的哦”。



■小岛匆忙解释。



■现场人满为患。



■养眼的官方ShowGirl。

一时幸运

访问结束后随即进入抽奖环节，小岛秀夫带来了许多珍贵的《MGS》礼品送给现场观众，其中不少是市场上已经再难买到的极品珍藏，例如印有小岛2010环球巡回之旅日程的纪念T恤，《MGSPW》主题收纳袋、由新川洋司亲自送出的《MGS4》画册、小岛与新川共同签名的《MGS3》手办、连酷洛洛自己也想要的《MGSPW》主题耳机，但最具价值的当然是小岛与新川共同签名的《MGSPW》主题捆绑PSP套装，右图这些就是现场的幸运者，实在令人羡慕。








一场欢喜

终于到了签名会的环节，那些从早上就一直排队等候的FANS总算得偿所愿了。不出之前所料，这些FANS拿出了各种市场罕见、甚至亲自制作的《MGS》物品，好让两位大神签名后永久珍藏，之前的一名箱子男也不例外（貌似抽奖得奖也有他，运气真好），还有观众带来一块巨大的《MGSPW》拼图。这些各种各样的《MGS》收藏品让小岛和新川十分高兴，但毕竟台上的两位并不是歌手偶像，为如此多观众进行签名实在有点够呛，不过看来两人无论在工作和私下都十分友好，眼见略显疲惫的新川，小岛还现场为他来一下腰部按摩，逗得观众笑声连连。我们现在来看看这些小岛FANS拿到签名后的幸福表情吧。





这次的小岛秀夫香港行的专访及现场活动报道就告一段落了，但读者们可别那么快翻页。在这次专访中，小岛秀夫与新川洋司特意为媒体赠送了一张他们两人亲笔签名的明信片，不过酷洛洛并不打算私下收藏，决定将这张珍贵的明信片送给书前的读者们，不过幸运儿只有一个！只要各位读者把有关本次报道的特别问题答案写在回函表中，并寄到《掌机王SP》编辑部，就有机会获得这张珍贵的签名版。（相关问题请查看本辑读者回函表）



■得奖者只有一个，是你吗？

『如龙』的全新挑战

Introduction 卷首特报 Specially Report

SEGA的名越稔洋一直对索尼支持有加，这位负责了《如龙》全系列的综合制作人在PS2和PS3上大展一番拳脚后，又将新作移师到PSP。千万别看到“K计划”三个字就觉得寒碜，这可是如假包换的《如龙》式作品，也许日后厂商会给它换个拉风点的名字吧。题图上这个目光锐利的少年乍一瞥就透着危险的气息，他是什么人？请看后面的详细报道，追近这由年轻人们纵横交织成的新剧章！

期待度 S

PLAYSTATION PORTABLE

K计划（暂名） PROJECT K（暂名）	SEGA	A・AVG	预定2010年秋	日版
	人数未定	售价未定	对应周边未定	

「PROJECT K」

文 胧月 美编 澄香

故事的舞台是“《如龙》系列”中惯常的狂欢不夜街——神室町。然而这次的主人公不再是黑道分子，“年轻”和“暴力”才是本作新的主题。（高危行为，不提倡模仿。）本作继承《如龙》的一贯世界观，玩家要以年轻人们的视角去体验朝夕斗殴的生活。流程中穿插大量的全语音剧情动画，呈现互动电影式的游戏乐趣。

如龙4 传说继承者

▲“《如龙》系列”的主人公桐生一马是被称为“堂岛之龙”的传说级黑道分子，曾隶属巨型黑道组织东城会。

“《如龙》系列”是什么？

《如龙》是以日本黑帮为题材的动作式冒险游戏，凭借高真实度的街道设计和丰富的夜晚娱乐得到了广大游戏迷的支持。从2005年12月第一作面世以来，以每年一部的速度出品新作，迄今为止已达成400万以上的出货量，是SEGA公司的新生代大人气作品。



如龙 见参

▲2008年发售的《如龙 见参》以日本江户时代为背景，是系列的外传作品。

神室町风起云涌 再掀壮阔波澜

只相信力量的主人公 右京龙也



18岁的少年，本作主人公。他信奉力量就是一切，除了自己以外不相信任何人，是独来独往的孤狼。在脱离正常社会后踏足神室町的地下势力，继而被卷入某起事件之中。此时，龙也觉察到自己血液中埋藏的“争斗宿命”……

K计划的故事

右京龙也曾就读于神室东高校，在一次斗殴中将其他学校的学生打成重伤，被关进少年看守所。获得保释不久，再度由于争斗而被学校开除。从那之后，龙也只相信自己的拳头，从早到晚都在神室町的黑暗一角打架度日。日复一日，龙也获得了“神室町最强街头拳手”的名号。

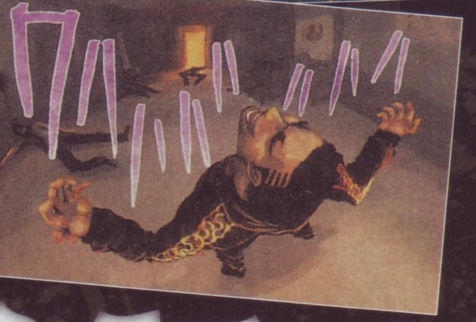
在某个雨夜，龙也打算袭击神室町的某地下钱庄，夺取钱财。这是个相当危险的计划，昔日的同伴们都接连离他而去。不过龙也并未放弃，就算只有一个人，他也要把计划贯彻到底。

但是在地下钱庄里等待他的，却是东城会直系九鬼组的二把手户田真辉。龙也以强健的身手压倒性地制伏了户田，但当他回过神时，户田的身体却一动不动了……

不同于以往作品的表现手法

负责这次剧情动画制作的是Spooky graphic公司（代表作：《潜龙谍影 数字漫画》动画制作、《潜龙谍影4》Flash动画部分），该社独特的油画风动画具有将观众拉入画面般的魔力。这次他们制作的动画依旧保持了一贯的高素质，无论是略显夸张的表情还是魄力十足的打斗动作都尽显手底功力。





直击制作人！名越稔洋对《K计划》的精神寄托



综合出品人
名越稔洋

SEGA公司R&D开发主管，除代表作“《如龙》系列”外还经手了很多作品。

现在制作《K计划》的理由

——首先请向大家解释一下“K计划”这个名字的意思。

名越稔洋（以下简称“名越”）：故事的舞台虽然跟“《如龙》系列”一样都是神室町，但我们为本作筹备的内容与以往的《如龙》都不太相同，所以才没在主标题里使用“如龙”字样。不过，“K计划”目前还是暂定名字，不排除今后在副标题中加入“如龙”的可能性。至于这个“K”到底代表什么……请容我先卖个关子好了。我想再过不久就能给诸位一个确切的答案，这段时间不妨请玩家们先自行发挥想象（笑）。

——说起来，主人公是个18岁的少年，而且平台选了PSP，还真让人吃惊。为什么要做出这样的决定呢？

名越：“《如龙》系列”到目前为止都是成年玩家居多，这次我想吸引包含高中生在内的年轻玩家层，让他们也领略该游戏的魅力。另外，我们为游戏加入了对应掌机的特有内容，所以选择了PSP作为发售平台。

——原来如此。那么，可以说本作更侧重于吸引年轻玩家吗？

名越：现在的年轻人看上去都贫弱不堪，无论是精神还是肉体。对此社会现状我抱有些许不安，希望他们能够变得坚韧、积极，对人生中的挑战要有迎头直面的勇气。当然我并不是鼓励年轻人们都去打架（笑）。但是，年轻人们通过正面描写暴力的本作，如果能有所感悟的话就好了。假如有可能，我希望他们能跟故事中登场角色的生存方式产生共鸣，明白“挺起胸膛堂堂做人”的重要性。

——从什么时候开始构思本作的呢？

名越：萌芽阶段的想法是从《如龙1》就开始了。不过为了让“《如龙》系列”走上正轨花费了大量时

阳刚魅力十足的魄力战斗



简单爽快的动作战斗是本作的精髓。继承系列特色，主人公在打斗时除普通拳脚外，更可使出高威力的必杀技。厂商还宣称会加入崭新的动作和系统，敬请关注今后的续

间，因此客观上无法立刻将想法付诸实施。本作相比既有的“《如龙》系列”作品更加重视对暴力的正面描写，这也是让我犹豫不决的原因。

——多年磨一剑后才正式发表啊。

名越：“《如龙》系列”得到游戏迷们的认可后，我对自己的表现能力也有了自信。实际上，将“暴力”作为主题去表现，不可避免地有不安和阻碍。这在制作“《如龙》系列”时就有了。然而，只要能哲学地、策略性地处理暴力，诞生的内容也会对玩家产生莫大说服力，我们已经获得了成功。这次，我将压在箱底很久的“K计划”摆到聚光灯前，正式推进它的制作进程。

——筹备阶段如此之长，可见这部作品背负着很厚重的信念。

名越：的确如此。以前“《如龙》系列”的脚本我都交给了横山（编注：指《如龙》全系列脚本作者横山昌义），这次《K计划》的脚本则由我亲手完成。这是个新的挑战，制作班底也是有别于《如龙》小组的新人马。

——请容我稍稍跑一下题，《K计划》会对“《如龙》系列”产生影响吗？

名越：本作是一次新的挑战，并不会取代“《如龙》系列”。《如龙4》刚发售不久，所以我也无法立即公布该系列的新作。但我们不会放弃《如龙》，请各位拥趸安心。



年轻人眼中的新神室町

神室町，右京龙也的亡命之街。这里繁华纷扰，鱼龙混杂，白天与夜晚分别展现出两种不同的面貌。在探索神室町的过程中，游戏的主线剧情就会逐步展开。町中的各种设施制作得相当细致，主人公不仅可以在店铺里吃饭购物，还能从多个支线任务中体验小市民的喜怒哀乐。

直面“暴力”的决心

——右京龙也是个怎样的人？

名越：从外观上大概也能看出个八九，与其说他是黑社会的人，倒不如说是街头不良分子来得更贴切。因为未成年（编注：日本20岁为成年）所以抱有逆反心态，是个将内心喜怒直接表现出来的率直少年。用一个词来概括的话，就是“纯真而不成熟”。

——剧情动画的单帧插画和战斗给我很强的印象冲击。

名越：这次的表现重心并非美丽的画面，我更希望能将一段人间正剧娓娓道出。经过多次尝试，最终决定采用这种全语音的静帧动画。这些绘图无法像CG那样简单地调整镜头，想让它们动起来可谓相当劳神。不过通过这种表现手法，玩家也能像阅读漫画、观看电视剧一样，领略到本作独特的氛围。另外既然是表现“暴力”，我们对动作式的战斗自然也下了很大功夫。现在虽然不能说太细，但可以透露的一点是，本作的临场感与“《如龙》系列”是完全不同的。

——原来如此。那么最后请对期待本作的玩家说句话吧。

名越：“《如龙》系列”的诸位FANS，希望你们能够从本作体验到与以前作品不太一样的神室町故事。没有玩过《如龙》的玩家，希望你们能从游戏里获得不同于电视和电影的独有感动。本作的受众面既包括年轻人，也包括广大成年人，我想向各位传达一种心情，那就是“珍惜自己的人生”。本作的故事并不美，可是就像“《如龙》系列”一样，它能够对玩家产生激励，成为大家人生的一首声援歌。这是新的挑战，请各位期待。



> “《K计划》与《如龙》讲述的是似是而非的故事。希望年轻的一代一定要尝试。”

掌机情报站
PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

软件 《战神》回归PSP，前传《斯巴达幽灵》震撼公布

索尼的硬派动作游戏“《战神》系列”重返掌机怀抱。《战神 斯巴达幽灵》将在年末登陆PSP平台。虽然并非续作，但这款游戏将由Ready at Dawn与索尼圣莫尼卡工作室携手开发，前者是《战神 奥林匹斯之链》的背后功臣，后者则是这个传奇系列品牌的缔造者，游戏的素质无疑将得到最大限度的保证。

《斯巴达幽灵》是Ready at Dawn为PSP开发的第二款《战神》，2008年6月《奥林匹斯之链》开发工作全部结束后，官方对外确认已经将开发工具交还给索尼，此举曾一度被看作是PSP被彻底抛弃的标志。然而现在《斯巴达幽灵》的公布证明，Ready at Dawn在PSP平台上的路还会继续走下去，不仅如此，这一次他们还将投入自行研发的全新引擎。

据SCEA的官方新闻稿介绍，《战神 斯巴达幽灵》将是一款单机动作游戏，玩家依旧扮演背负宿命挑战众神的无畏战士奎托斯。游戏的背景被设定在PS2平台初代《战神》之后的时间，从这个角度讲可以算是前传性质作品。更重要的是，本作将揭开许多系列前作中的未解之谜，其中包括奎托斯脸上的伤疤以及身上纹身的来历等。

据悉，奎托斯在本作中将面临前所未有的危机，他的一系列冒险将揭开失落世界起源背后的秘密。使用致命武器混沌之刃，奎托斯将要面对最凶恶可怕的传奇怪兽、不死战士以及令人胆战心惊的血腥场面。

Ready at Dawn工作室表示，开发者们这一次将采用更多新技术和新手法，让玩家们体验PSP乃至所有掌机平台上都未曾有过的逼真试听效果。游戏将在表现宏大场景和人物细节上下足功夫，为玩家们呈现一场空前壮大的神界冒险。

此外，游戏将会有全新的武器系统登场，同屏敌人数目会比过去更多，BOSS战将会更加惊心动魄，还会增加新的魔法、武器以及导航功能。最后，Ready at Dawn工作室还保证本作在内容方面会比之前的《奥林匹斯之链》多出25%左右，让玩家可以一次过足瘾。





4月26日 5pb.宣布，PSP专用游戏《尸体派对 血色笼罩 恐惧再临》将于2010年8月5日分为普通版和储汇限定版两种规格发售，价格分别为6090日元和8190日元。本作根据人气PC平台惊悚文字冒险游戏《尸体派对》为基础改编而成，并在原作基础上增加了大量新要素以丰富游戏性。故事围绕处于异空间中的“天神小学”和神秘的诅咒展开，将讲述一群被困于废弃校舍中的学生们面对生死抉择并与命运抗争的故事。



事件

《DQIX》获《FAMI通》2009年度游戏大奖





旨在表彰2009年表现出色的游戏作品、以及为游戏业做出重要贡献的个人和团体而设立的“FAMI通大奖2009”，于2010年4月27日在东京召开了颁奖活动，正式公布了2009年的获奖结果。日本知名游戏制作人和杂志读者云集会场，Entertain社长浜村弘一致开幕词。

2009年在业界最受玩家关注同时也取得了最显著成绩的游戏，是日式角色扮演游戏大厂Square Enix公司的NDS平台超大作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》，本作最终被授予了该奖项的最高荣誉“年度游戏奖”。除此之外，本作还包揽了年度最突出表现游戏以及年度最具价值个人两个奖项，成为本次活动上的最大赢家。

《勇者斗恶龙IX》制作人堀井雄二在获奖感言中表示，诞生已经20多年的“《DQ》系列”，时至今日依然能获得如此多的支持令他感到十分欣慰。当年玩《DQ》的小学生，如今都已经长大成人，但对这个系列的热诚丝毫没有减退，这更令他感到由衷的感动。

详细的获奖作品和人物名单如下：

年度游戏奖（最受玩家欢迎的作品）		
勇者斗恶龙IX 星空的守望者		
NDS	Square Enix	2009年7月11日发售
最突出表现奖（累计销量最高的作品）		
勇者斗恶龙IX 星空的守望者		
NDS	Square Enix	2009年7月11日发售
最佳创新奖（最具革新意义的作品）		
朋友聚会		
NDS	Nintendo	2009年6月18日
最佳原创奖（最优秀的原创游戏作品）		
猎天使魔女		
PS3/X360	SEGA	2009年10月29日
最具价值个人奖（为业界做出最突出贡献的个人）		
堀井雄二（勇者斗恶龙IX）		
最佳游戏角色奖（最活跃的游戏登场角色）		
闪电（最终幻想XIII）		
最佳开发商奖（最活跃的游戏开发厂商）		
Square Enix		

获得优秀奖的作品名单如下
神秘海域2（PS3）
使命召唤 现代战争2（PS3/X360）
斯坦斯之门（X360）
恶魔之魂（PS3）
新超级马里奥兄弟Wii（Wii）
生化危机5（PS3/X360）
最终幻想XIII（PS3）※日本
口袋妖怪 心金/灵银（NDS）
怪物猎人3（Wii）
深爱（NDS）
如龙3（PS3）
雷顿教授与魔神之笛（NDS）

4月27日

Square Enix宣布，2010年4月28日发售的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》，将与NDS游戏《勇者斗恶龙IX》和《勇者斗恶龙VI》联动。通过NDS的无线通信功能，《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》中的各种个性怪物将会在两款游戏中乱入登场，玩家也可以在游戏中捕获这些乱入怪物，互动要素进一步增加。

4月28日

由Idea Factory公司制作的迷宫探险游戏《时间幻想曲》预定于2010年夏季发售。本作是一款全新角色扮演新作，游戏采用了“每次游戏都在玩家指定时间内结束”的独特系统，是一款以分钟为单位的迷你探险游戏。玩家在自己规定的时间里完成从踏上旅途、击倒敌人、探索迷宫、与伙伴相遇并最终挑战BOSS的全部过程，非常适合乘车途中或短暂休息中间的自娱自乐，让玩家可以自由享受冒险的乐趣。



事件 《潜龙谍影 和平行者》发售，“世界之旅”由池袋启程

Konami镇社大作“《潜龙谍影》系列”的最新作《潜龙谍影 和平行者》，于2010年4月29日在日本正式发售。作为惯例的全球巡回宣传活动的“世界之旅”也于同日开始，第一站选在了日本东京都的池袋。作为系列总监督的小岛秀夫以及其他来自Konami和小岛工作室的核心创作人员，将在接下来的几个月时间里走访亚洲、北美和欧洲，与全世界的MGS玩家们见面。

作为玩家们期待已久的超级大作，《和平行者》发售首日的庆祝活动自上午10点开始，承办活动的店面外一大早就排起了长队，其中排在最前面的男性玩家是凌晨4点乘电车和出租车赶来的，为的就是能亲眼见上小岛监督一面。至上午开店前，店外排队的队伍增加至70多人，其中有不少都身着优衣库的MGS主题T恤衫。

活动正式开始后，小岛秀夫与新川洋司同时登台出演脱口秀节目，与玩家们一起回顾《和平行者》的开发历程及制作体会，共同探讨了全新任务系统的设计初衷和实际体会，小岛监督还着重向大家推荐了包括带有经营模拟性质的“主基地”在内的新要素。

脱口秀最后，小岛监督说：“虽然有点自夸的嫌疑，但这一次的确是我自信作品。总之希望大家能来尝试这款游戏，因为其中的许多乐趣只有在玩过之后才能体会，这些乐趣是无法用语言来简单表达的。虽然明显是MGS，但却与迄今为止的作品有所不同。今天回去之后大家如果有机会跟朋友一起游戏，请务必体验一下联机系统的乐趣，一起扩大我们的‘潜友’阵容。从这个黄金周开始直到半年乃至一年以后，希望大家都可以乐在其中。”

关于该活动香港站的详细报道，请留意本辑《掌机王SP》的卷首特报。

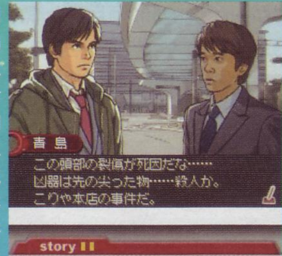




4月30日 PSP平台3D迷宫RPG《冬宫 双生女神与命运大地》将移植任天堂掌机NDS，除了新迷宫、新章节以外，还将在原作基础上追加包括新怪物、新道具等大量全新要素。《冬宫Ⅱ DS混合版 双生女神与命运大地》的战斗系统部分不再以角色速度决定行动顺序，玩家可以按照自己的喜好自由决定执行各种指令，让战斗变得更有效率。通过利用NDS的无线通信机能，玩家可以与好友交换道具，此外还可以使用使用摄像头（NDSi系列）自拍头像在游戏中使用。最后，拥有PSP版前作的玩家还可以通过特殊密码获得联动特典，在游戏开始阶段便能自由选择职业，打倒怪物还可以获得稀有道具。

4月30日 D3 Publisher的PSP文字冒险游戏《风暴爱人》将于2010年8月5日发售，售价6040日元。本作是一款女性向恋爱冒险游戏，舞台设在拥有700名学生的名门高校，为玩家讲述转校生女主人公与学校男生们之间发生的爱情故事。

5月7日 NBGI日前宣布了日本富士电视台人气电视剧、电影《跳跃大搜查线》游戏化的消息。这部号称日本历史上最受欢迎的电视剧节目将被改变为一款NDS游戏，名为《跳跃大搜查 游戏版 潜入潜水艇！》。游戏预定于2010年7月15日发售，售价5229日元。游戏收录了以原作世界观为背景的大量故事，以任务的形式让玩家体验挑战并揭开真相的文字冒险游戏乐趣，青岛刑警与恩田刑警依然将作为主人公登场，前往事件发生地收集情报并解开一系列谜团。游戏版编剧一职全部由电视剧原作编剧君冢良一担当。剧场版第一和第二部发生的超人气案件“潜水艇事件”的全貌，将在这款游戏中水落石出。不仅如此，游戏版还将与预定7月3日公映的剧场版第三部有所互动。







Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

仗义的Capcom

与小肚鸡肠的Square Enix不同，Capcom向来是一家相当大方的游戏公司。这种大方表现在各个方面。公关方面，Capcom对待媒体十分友好，不仅招待得好、给的赠品值钱，连提供的游戏图片都比其他日本厂商大得多，而Square Enix一般只向《FAMI通》和《V-JUMP》等提供大图。Capcom对他的游戏品牌也比较慷慨。十几年前，他可以把《街霸》献给老对手SNK的掌机NGP，现在他可以不顾潜在的竞争关系，用《怪物猎人》支援业已老迈的Snake。

通常，第三方的重大合作背后总有第一方的支持，而且大多诞生于主机的鼎盛时期，例如《神佑擂台》、《Namco × Capcom》。Capcom与Konami的这次合作也可视作PSP进入巅峰期的一个标志。只有当市场规模大到一定程度，软件商才能不用担心与同行此消彼长。PSP在日本有1400多万用户，Capcom用不着担心几十万人用Snake杀轰龙后就不再玩他的《怪物猎人》，也许还能借此机会为《怪物猎人》增添一些高年龄层的玩家。日本的中学生PSP用户们应该差不多都入了狩团，《怪物猎人 携带版 3rd》要达到浜村弘一所说的500万目标，需要的是高年龄层的支持。



《怪物猎人》需要青年人，而《MGS》需要中学生，这就是Konami与Capcom合作的基础。而在二者合作的背后，表现了索尼重新团结第三方的决心。Snake哼着小曲在火堆上烤军粮时，围绕《怪物猎人 携带版 3rd》的PSP称雄大计正紧锣密鼓地进行。

《MHP2G》销量超过400万套，人气超越《勇者斗恶龙》指日可待。400万销量意味着什么？在日本的游戏产业史上，曾达到这一销售数字的只有《马里奥》、《口袋妖怪》、《俄罗斯方块》、《动物之森》、《脑白金》和《勇者斗恶龙》，它们分别代表了各自主机的几个全盛时代，而如果除去任天堂的游戏，只剩下《勇者斗恶龙》——一个曾被日本业界普遍认为能左右主机战争格局的国民级游戏。现在日本的第三方游戏双雄已不再是《FF》和《DQ》，而是《DQ》和《MHP》，销量跌到200万以下的《最终幻想ⅩⅢ》仍存在巨作效应，但已难以形成社会现象。巨作效应可以实现主机销量的短期增长，而要扩大游戏人口、长期提升主机销量，需要的是能形成社会现象的怪物级游戏。PSP的新一轮增长将仰仗《MHP3》以及围绕该作的一系列联机型游戏，包括已经在加速开发中的《最终幻想Agito ⅩⅢ》，以及Capcom自己的《生化危机 携带版》——如果它还没有被取消的话。

上个财年Capcom营业利润暴跌73.1%，其海外业务遭到重挫。本财年Capcom将立足本土，实施报复性反弹计划，其中又以PSP游戏销售计划为主，除《怪物猎人 携带版 3rd》外，还有《最后的战士》、《怪物猎人日记》以及飘忽不定的《生化危机 携带版》。如无意外，《生化危机 携带版》应该是与当年PS2《生化危机 逃出生天》类似的游戏，强调联机合作。当年《逃出生天》与《怪物猎人》都是出自辻本良三的Capcom网络事业部，谁知实验性质的《怪物猎人》大成功，而抱以厚望的《逃出生天》郁郁而终，至今仍是Capcom的一桩憾事。既然《怪物猎人》能借PSP的联机特性跻身国民级，《生化危机》也可尝试借助PSP改变其在本土日渐式微的困境，而与之用户层较为接近的《潜龙谍影 和平行者》可以成为Capcom的商业参考。当然，当你和伙伴合力剿灭丧尸时，估计也免不了要做些屠龙任务。

品牌的价值



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

近日，全球最大广告集团WPP委托华通明略（Millward Brown）制作的2010年“BrandZ全球最具价值品牌100强”排行榜出炉，任天堂的Wii和NDS在游戏行业的品牌价值榜中分列冠亚军，其中NDS的品牌价值高达78.5亿美元（同比去年还下降了19%），直接竞争对手索尼PSP的品牌估值则仅为可怜的1.55亿美元（同比上升8%）。如此悬殊的实力对比，也难怪任天堂会非常自信地公然宣称索尼不再是最具威胁的直接竞争对手，而苹果才是其未来无法忽视的挑战者。明略行的市场调查报告或许反映了海外游戏市场的真实势力图，然而在铁幕背后的中国大陆市场恰恰展现出了截然相反的景象。

笔者于上月初受单位委派参加了一个技师培训班的讲座。在上汽人才培训中心偌大的一个课堂里，某位德高望重的专家不知疲倦地照本宣科了数小时之久，台下的学子们则昏昏欲睡。于百无聊赖之下四下梭巡，居然发现有十几个人先后拿出了PSP，或玩游戏、或看电影和阅读小说，如此“盛况”实在教人为之叹为观止。往返程的地铁上，几乎每节车厢里也都能看到PSP的身影，据一个日本归来的朋友说，号称一家一台的国民主机NDS在本土最鼎盛时的状况亦不过如斯而已。至少在我视野所及的大上海周边地区，自有所谓便携式数码娱乐设备以来，从来没有一款产品能够如此深入人心，即便已经火爆流行了四年之久且后续产品始终无法被完美破解，PSP在国内大都市中的地位依然无法动摇。明略行的市场报告显然没有将中国大陆地区纳入调查范畴中，否则PSP的身价绝对不会和NDS如此悬殊。早前有位水货商人告诉笔者，几年来流入中国大陆市场的PSP高达近千万台，当时曾深不以为然，如今逐渐开始相信类似的说法。也难怪，如此庞大的用户群体，索尼却只能远观而不能亵玩，不能分享分毫的利润，也难怪其品牌价值被如此地贬低了！

PSP在中国大陆持续火爆的原因不外乎以下几点：索尼品牌在国内拥有着相当良好的口碑，长期被视为时尚潮流的标志受到媒体广泛追捧；超大屏幕并拥有多种数码娱乐功能的PSP售价不到2000元，非常契合国内大中型城市的消费取向，被公认为价廉物美的标志性商品；从产品特征上，PSP硕大而抢眼的外形也颇能吸引旁人的视线，很容易触发所谓的口耳相传效应。一个体面的品牌加上迎合大众的功能设计造就了PSP在中国大陆市场的空前辉煌。然则由于诸多不足为外人所道的因素，虽然平井一夫等高层人士曾多次来华考察，但索尼至今依然未能发布其行货计划。相反，任天堂为了适应中国大陆地区的游戏规则，不惜放弃了“任天堂”这个金字招牌，采用“iQue”新品牌以润物无声的姿态深耕市场，从iDSi的上市推广动作不难看出，任天堂对于中国市场的推进力度正在逐步加大，已经从初期的构筑市场营销体系转向了规模化广告宣传。

携带游戏主机即将进入下一世代，索尼的未来之路将如何走下去成为了业界目前最大的悬念。移动数码娱乐平台显然是索尼绝对无法割舍的战略目标，然而在任天堂和苹果的前后夹击下，下一代主机依然维持目前PSP的发展方向的话惟有死路一条！除了全面调整市场战略以外，中国大陆市场的得失或许也将成为未来决定胜负的重要因素。目前欧美日三大娱乐消费市场已呈现完全饱和迹象，几无市场扩容的余地，而泛中华地区则成为了全球市场最具吸引力的处女地，虽然中国大陆市场有着复杂的“构造”，但其无法估量的消费潜力却令得海外厂商竞折腰，任天堂在中国业务虽经历了连年巨额亏损依然矢志不渝，正是清醒意识到了该地域对于未来市场格局的重要价值。

索尼品牌在中国大陆拥有着得天独厚的优势地位。以红白机闻名的任天堂品牌在中国始终有着低端且幼儿向的印象，为一般都市的时尚潮族所排斥（或许Wii正改变这一切）。苹果一直有着高价奢侈的品牌形象，其产品定价也令一般消费者望而却步，而其所向披靡的App Store网络商店模式由于政策的限制难以展开业务。索尼的高层应有长远的市场眼光，不计较一时的利益得失，尽快进入中国大陆市场，相信一分耕耘必然会得到一分收获。



由于统计时间的关系，4月底的两员大将未赶上此次统计，再加上近期除了这两款作品外实在缺乏大作，所以出现了《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》虽然小众，但仍获得了软件销量榜No.1的现象。《东京鬼祓师》首周约2.2万套的销量和当初PS2平台的《九龙妖魔学园纪》几乎持平，可见FANS层之固定。《伊苏 菲尔盖纳之誓约》排名第二，首周2万套以上也还算不错，但考虑到其游戏素质和高初动比例，如果首周能多卖点那自然是更好了。

软件销量（日本） 2010年4月19日～2010年4月25日

1 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭			
Atlus	RPG	2010年4月22日	6279日元

本周销量：2万1882套　累计销量：2万1882套



素质不凡的小众游戏，再次向玩家炫耀了“想玩好咱Atlus的游戏你就得不停摸索和查资料”。3D主视点迷宫继承了《九龙》超高的解谜乐趣，且设计得相当美观。尽管操作界面有些许不周到之处，但得益于厂商深厚的制作功底，玩家很容易沉迷到以“花札”为中心的战斗和收集系统中去。

2 伊苏 菲尔盖纳之誓约

イース フェルガナの誓い			
Falcom	A・RPG	2010年4月22日	5040日元

本周销量：2万717套　累计销量：2万717套

new　PSP

在PC平台有着很高评价的“《伊苏》系列”在转战掌机平台后依然拥有很高的人气和不错的销量，刚发售不久的PSP平台第三部作品也取得了不错的销量成绩。在系列作品中有着很高呼声的本作在PSP上表现依然优秀，喜欢A・RPG的玩家和系列FANS不容错过。

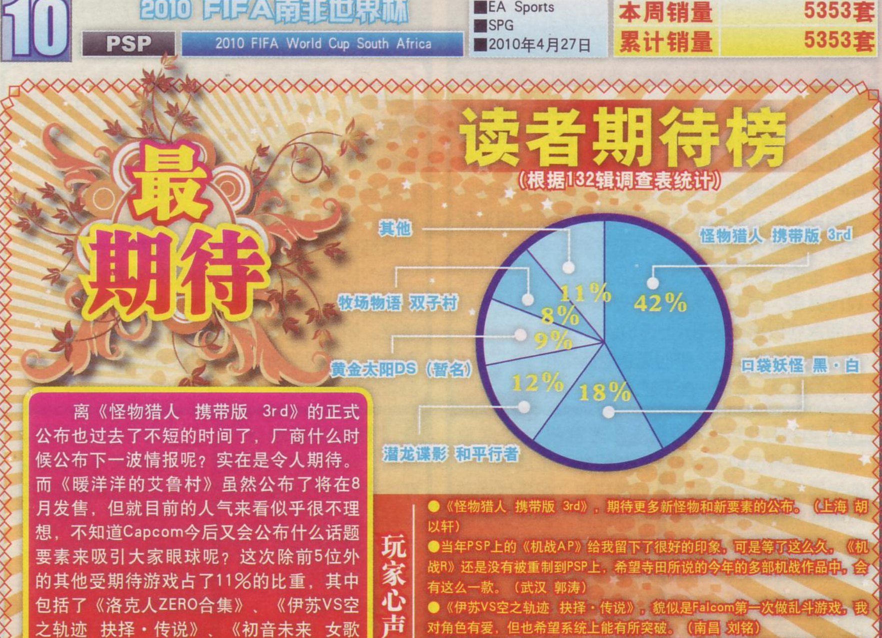
排名	变动	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
3	↓	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元	1万8454套	318万5362套	NDS
4	↓	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	2010年4月1日	5980日元	1万5502套	12万3846套	PSP
5	↓	口袋妖怪突击队 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の軌跡	Nintendo	A・RPG	2010年3月6日	4800日元	1万4096套	41万3942套	NDS
6	－	怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）	モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom	ACT	2009年12月24日	2100日元	8091套	26万8398套	PSP
7	－	口袋妖怪 心金・灵银	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元	7311套	369万8583套	NDS
8	↑	勇者斗恶龙IX 星空的守望者（廉价版）	ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	Square Enix	RPG	2010年3月4日	2940日元	5424套	11万5179套	NDS
9	↓	世界树迷宫III 星海的来访者	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	Atlus	RPG	2010年4月1日	6279日元	5376套	12万5136套	NDS
10	new	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	S・RPG	2010年4月22日	6279日元	5353套	5353套	PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年4月19日～2010年4月25日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	2万9670台	76万3091台	578万9687台
PSP	2万8747台	78万9378台	1425万3773台
NDSL	2338台	7万1645台	1798万712台（2442万9918台）
PSP go	975台	2万5802台	10万4381台

软件销量（美国） 2010年4月25日～2010年5月1日

排名	游戏名	平台	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	口袋妖怪 心金·灵银	NDS	Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	Nintendo / RPG / 2010年3月14日	7万8269套	208万5016套
2	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	1万8315套	706万9403套
3	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	1万1916套	834万3379套
4	电动仓鼠	NDS	Zhu Zhu Pets	Activision / SLG / 2010年3月23日	1万1494套	23万8302套
5	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A·RPG / 2009年9月14日	7019套	154万816套
6	牧场风光	NDS	Farmtopia	505 Games / SLG / 2010年4月27日	6205套	6205套
7	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo / A·RPG / 2009年12月7日	5595套	88万5041套
8	美国厨房测试 让我们去烹饪	NDS	America's Test Kitchen: Let's Get Cooking	Nintendo / SLG / 2010年3月28日	5442套	1万6618套
9	驯龙记	NDS	How to Train Your Dragon	Activision / ACT / 2010年3月23日	5434套	3万5571套
10	2010 FIFA南非世界杯	PSP	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports / SPG / 2010年4月27日	5353套	5353套



离《怪物猎人 携带版 3rd》的正式公布也过去了不短的时间了，厂商什么时候公布下一波情报呢？实在是令人期待。而《暖洋洋的艾鲁村》虽然公布了将在8月发售，但就目前的人气来看似乎很不理想，不知道Capcom今后又会公布什么话题要素来吸引大家眼球呢？这次除前5位外的其他受期待游戏占了11%的比重，其中包括了《洛克人ZERO合集》、《伊苏VS空之轨迹 抉择·传说》、《初音未来 女歌手计划 2nd》等。

玩家心声

●《怪物猎人 携带版 3rd》，期待更多新怪物和新要素的公布。（上海 胡以轩）

●当年PSP上的《机战AP》给我留下了很好的印象，可是等了这么久，《机战R》还是没有被重制到PSP上，希望寺田所说的今年的多部机战作品中，会有这么一款。（武汉 郭涛）

●《伊苏VS空之轨迹 抉择·传说》，貌似是Falcom第一次做乱斗游戏，我对角色有爱，但也希望系统上能有所突破。（南昌 刘铭）

●《口袋妖怪 黑·白》，画面明显变强了，希望可玩性也再次升级，虽然我已经觉得丰富地玩不过来了……（辽宁 许亚宁）

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼

栏目主持 雷伊



本次重头无疑是《MGSPW》和《DQMJ2》了，两者双双获得了“黄金珍藏”评价可以说是名至实归，虽然属于不同类型，但两者除了素质都很高这个共性外，还同样都糅合了很多可玩要素在内，想要完美可是超花时间的哦。《东京鬼祓师》带给了玩家A社一贯的放心素质，虽然并非万人向，但依然值得推荐。《一骑当千》如果你不是过于挑剔，闲暇时拿出来爽几下也不错。

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭



PSP 热血推荐

总分25

项目	评价
画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★★

以东京的学园为舞台，讲述身为封札师的主人公收集咒言花札、挽救东京的故事。流程分为文字对话和迷宫探索两个部分，玩家在与各个角色交流的同时也能体验战斗乐趣。



胧月 剧情风格和《樱大战》相似，主线虽不复杂晦涩，但每一话设置的悬念都让玩家兴起抽丝剥茧的探求欲。与诸多角色对话时穿插了不少热血搞笑的台词，在Atlus的RPG作品中算是比较轻松的。战斗时只能操作一名角色，好在花札系统有趣耐玩，并可以用远程武器瞄准敌人弱点攻击，打起来完全不会有乏味感。主视点的3D迷宫设计得很用心，解谜过程极具成就感，加上数量庞大的支线任务，单从可玩性而言可以给到9分以上评价。不过游戏的界面不太友好，平时无法查阅花札的配置效果，造成一些不便。 **8**

雷伊 虽然游戏结构不算新颖，但将这种大众化的学园风格与重度玩家向的战斗探索结合起来的方式很特别，角色丰富且充满个性，迷宫解谜也很有意思。 **9**

乌冬 迷宫部分非常富有战略性，乐趣多多。场景精美，配乐优扬动听，迷宫内的读取速度也令人满意，从这些小细节就能感到制作组的诚意。 **8**

■东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭■UMD■Atlus■RPG
■2010年4月22日■1人■无对应周边

一骑当千 十字冲击



PSP

总分21

项目	评价
系统	★★★★☆
操作	★★★☆☆
搞笑度	★★★★★

改编自日本漫画家盐崎雄二的同名漫画《一骑当千》的动漫ACT。充满中国风味的音乐、三国关联的豪杰战斗以及男同胞最喜欢的“那个”，构成了这款不错的ACT作品。



乌冬 画面不错，即使抛开某福利画面来说，视觉冲击力也相当有魄力。音乐方面推荐给喜欢中国风乐曲的玩家，特别是菜单画面和角色出击画面很有感觉，让人不禁想停在那里什么都不做纯欣赏。三种难度的划分恰到好处，从熟练操作的系列老玩家到ACT苦手的初学者都能找到自己的乐趣。游戏的打击感也值得一提，比起某些摆明卖粉丝的游戏要好得多，多角色的招式设计也很有诚意，特点鲜明且没有拖沓感。如果不是收集要素过于杀时间从而影响了游戏的节奏感，应该会成为一款非常好的作品。 **7**

阿鲁 游戏初期难度非常高，升级也比前作困难许多，各种收集要素入手方法依旧变态，而且有着比前作更持久的“耐玩度”，入厕神作。 **8**

胧月 同样是以肉为卖点，打起来还算爽快。只是练角色和收集的过程太耗时间，系统又没有值得深究的地方，不可避免地产生机械作业感。 **6**

■一骑当千 クロスインパクト■UMD■MMV■ACT
■2010年4月28日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

潜龙谍影 和平行者





本作讲述大首领创建世外天堂的过程，以描写大首领思想意识的转变为重，漫画风格的过场风格独特，引人入胜。关卡数量、武器种类、收集和隐藏要素的数量在系列作品中均能排在最前列，内容之丰富令人所料未及。主线流程能玩20小时，128个特别任务挑战性十足，可由玩家选择以潜入或战斗的方式完成任务这一点非常自由。与《怪物猎人》的合作不仅体现在狩猎任务上，游戏的操作、收集和联机都借鉴了《MHP》的长处，耐玩度极高。可惜要求精密射击的本作在操作上仍然有瑕疵，不过适应之后就好了。 **10**

由小岛秀夫亲自监制的《潜龙谍影》正统续作，表现出PSP游戏的最高素质。游戏发生在《MGS3》的10年后，玩家将扮演大首领阻止全面核战的爆发，并创建世外天堂。

总分29

耐玩度 ★★★★★
剧情 ★★★★★
操作 ★★★★☆

酷洛洛 操作需要一段时间去适应，但游戏的可玩性实在高得让人无话可说，丰富的任务和武器开发，佣兵培养与制造Metal Gear很容易让人沉迷。 **9**

伊娃 联机要素带来了全新的乐趣，小岛式的幽默元素充斥在游戏的各个细节，游戏本身噱头十足，而研究各种对付大型兵器打法的也是一大乐趣。 **10**

■メタルギア ソリッド ピースウォーカー■UMD■Konami■ACT
■2010年4月29日■1～6人■无对应周边

钢铁侠2



总分18

系统 ★★★☆☆
操作 ★★☆☆☆
画面 ★★★☆☆

公开身分后的钢铁侠以及其亲近的人都遭到了敌人的接连报复，玩家需要扮演钢铁侠同对手展开较量并营救无辜人员。



两年前的《钢铁侠》的素质实在让人汗颜，两年后的《钢铁侠2》虽然在引擎上作了进一步的加强和改进，不过还是令人相当失望，着实对不住钢铁侠本身的高人气。角色的操作依然不是很方便，虽然在射击方面设计了自动辅助瞄准，不过还是会经常出现已瞄准却打不中敌人的情况。游戏中钢铁侠只能通过低位飞行来到达高处平台，而不能于高楼大厦间浮空穿梭，大大降低了游戏的自由度，而更让人无语的是，钢铁侠近身格斗时手感差得可以，没有音效没有华丽的连击都罢，往往是还没感觉到打中敌人，敌人就莫名倒下了。 **6**

LIKY 角色以及场景建模较为粗糙，射击产生的火光、爆炸等特效还算不错，不过近身格斗时的打击感非常差，喜欢电影的玩家可以尝试一番。 **6**

乌冬 整体感觉和前作一样糟糕，视角和打击感依然差强人意，对于粉丝来说，把本作拿来作为看电影前的预热还是可以的，不过千万不要抱过大的期望。 **6**

■Iron Man 2■UMD■SEGA■ACT
■2010年4月30日■1人■无对应周边

勇者斗恶龙 怪兽统领者2



总分27

收集度 ★★★★★
难度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

游戏中玩家要扮演想前往怪物战斗大会而偷偷潜入飞艇的主角，遭遇意外后在小岛上通过自身的努力培育怪物并创造奇迹。



作为“《勇者斗恶龙 怪兽统领者》系列”的第二作，游戏中怪物的收集和合成依然是其核心系统，在战斗中只需要按下一个特定指令就可以对怪物进行捕捉这一点非常方便，不过一旦成功捕捉怪物后，战斗就自动结束，这样一来玩家就无法在一场战斗中捕捉多个怪物，这对于前期想捕捉一些出现几率不高的怪物很不利。怪物合成要素是系列的特色，本作更是提供了多达311只怪物供玩家收集、合成。游戏支持与《DQVI》和《DQIX》联动，与玩家的对战中也可以直接捕获怪物，这也算变相降低了怪物收集的难度。 **9**

胧月 系统耐玩，从队伍中只有低级怪物的菜鸟一步步迈向众多S级怪物的统帅，极富养成乐趣。厂商事前极力宣传的对战性却没有预想的有嚼头。 **9**

雷伊 大型怪物的出现让本作变得更加刺激。升级变容易了，让角色培养更流畅。不足之处是视角有些不便，不过游戏底子好，可玩性依然很强。 **9**

■ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2■卡片（1Gb）■Square Enix■RPG
■2010年4月28日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼评分 24

热血推荐 文 马修

游戏时间：70小时以上



口袋妖怪突击队 光之轨迹

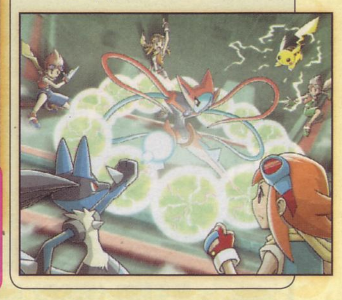
ポケモンレンジャー 光の軌迹

NDS

◆Nintendo/Creatures◆A・RPG◆2010年3月6日◆日版

◆1～4人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

《口袋妖怪突击队》是"《口袋妖怪》系列"根据NDS的触摸双屏特征而在NDS上推出的分支系列。我们扮演着有别于传统的精灵训练师的角色，在口袋妖怪的世界中展开冒险。而本作作为系列第三作，各方面都表现出了成熟，下面由马修我来一一点评。



更加流畅的突击队之旅

"《口袋妖怪突击队》系列"已经推出了三作，而作为第三作的《光之轨迹》在各方面的也终于表现得非常成熟了。一大感受就是游戏非常流畅，场景切换（如进屋出屋）的时间完全感受不到，虽然人物比例变得小了（应该是对应NDSi），但总体上并没有任何影响。新增的上天下海部分让游戏的方式大为丰富，除了熟悉传统的画圈，还要熟练掌握类似躲子弹这些——笔者当初就在追刺龙王那段追了半个小时，虽然很辛苦但很有成就感，游戏，要的就是这种感觉。当然，还有游戏本身的定位，主角出来时就已经是很高级别的突击队员，一开始就可以带上7只精灵，带的精灵数目多自然也就不怕什么障碍了，而这也是游戏流畅度增加的一大因素。



▲激烈的空中追击。

令咒也是个新系统，记得当初看这个设定时还有点退缩，当初玩NDS第一作《恶魔城》时便是被这种"画符系统"搞得很郁闷，明明已经打败BOSS，却总因为封魔未遂而最终被折磨死……不过本作这方面表现还是很让人很满意的，令咒的精确要求实在比较宽松，大致画一下就可以了，毕竟NDS也推出这么多年，而本作又是任天堂第二方出品，做得好倒也是情理之中。而且令咒在游戏进行中完全不会觉得有任何拖慢节奏的感觉——新老要素完好地融合，使得本作的流畅度更高。

个性有趣的角色们

平心而论，本作的女主角小南在造型上看起来并不如前作的小瞳那么个性，不过还是


▲尤克里里皮丘堪称系列最佳搭档。

用一些待机动作展现其可爱顽皮的性格。与主角相比，NPC们可真的是个性十足了，多疑的、浑噩噩的、临阵脱逃的，虽然有时也会为主角感到无奈，但对于玩游戏的我们，这些本来也没打算指望得上的角色，倒是为我们的游戏过程平添了不少笑料。

而要说最具个性的，还是挎着尤克里里琴的皮丘，比起以前的搭档精灵，外形上一目了然就不多说了，攻击方式竟然也并非传统的原作中技能，而是弹琴，更关键的是这小东西完全不会受到攻击，虽然不能像其他半路搭档那样可以随时召唤出来，但是却会在关键时刻“跃跃欲试”，而且也确实在关键时候帮玩家大忙，实在是贴心的小家伙。不仅如此，剧情中小家伙的戏份也相当多，比如开始时被摔了琴的那段，觉得热血又可怜；后来扑上去把敌方BOSS蓝眼电麻痹的那段又显示了其果断的一面——就性格塑造来说，这个小家伙在系列游戏中都算相当优秀的。而完成任务后和主角的一起摆POSS尤其是还弹个短曲助兴，也愈发让人无法忽视这个小家伙。

画圈圈的激烈战斗

画圈战斗是系列的一大特色了，相比正统系列和另一大分支系列《口袋妖怪不可思议的迷宫》中的几率收服，画圈增加安抚度的捕捉方式完全依靠玩家的努力了，虽然有的难度很高，但只要掌握好技术以及“舍不得屏幕抓不到精灵”（改编自“舍不得孩子套不来狼”）的觉悟，再厉害的精灵也会成功收服。这也是很多玩家太投入游戏而虐待屏幕的原因。

精灵协助战斗方面也非常有感觉，选谁？放在什么地方？这些玩家的判断都将直接影响到战斗的效率。而那些狂暴化精灵的存在，无疑更增加了精灵协助战斗的份量。



▲战斗画面也很棒的。

然而这种让玩家投入地疯狂划屏幕的方法，也着实会让一些心疼机器的玩家望而却步。当然这些是小部分，虽然老玩家会提醒自己“拼命用力划和轻轻划是一样的”，但是投入的时候还是免不了用上力气——想用心体会游戏和爱惜机器之间，有时候还真的会有矛盾。

平淡是真的剧情和博爱的世界观

“《口袋妖怪》系列”的剧情向来比较简单，《光之轨迹》甚至是“《突击队》系列”也不例外，本作讲述的仍然是突击队员们阻止邪恶组织的故事，没有感人的剧情、复杂的关系乃至煽情到闷骚的感情羁绊，平平实实，按步就班地推进剧情，然而平淡不代表索然无味，融入小故事中的感情体现，有些还真会让人感动——当然，游戏过程中也不乏各种各样的搞笑情节。

如果仅仅是平实和搞笑，那么游戏在世界观上也就没有什么亮点了，本作很多地方都体现出了“宽恕”二字，像纳帕斯那种犯罪组织，被消灭后并没有被抓起来，而是以树倒猢狲散的心态干着各自的事情，有想回家的，有继续干非法勾当赚黑钱但被教训后从良的，当然也有弃恶从善弥补过错的……这和“《口袋妖怪》系列”整体上照顾低龄玩家的博爱与宽恕的风格有关。不管怎么说，得饶人处且饶人的处事态度还是对的。

玩不过来的丰富任务

“《口袋妖怪》系列”一大特征就是耐玩，而相对于正统系列及“《口袋妖怪迷宫》系列”来说，“《突击队》系列”还不算那么夸张，但任务也是非常多，本作尤其如此，委托任务、突击队任务再加上下载任务、过去篇任务，真是能让玩家忙得不亦乐乎，而且沿袭了系列将多个委托任务“一勺烩”的特色也使得游戏的流程高潮迭起，通篇无冷场之感。



下载任务是前作既有的系统，而本作中则增加了更为强调多人同乐的联机模式，有的干脆就需要联机才能开启任务；而过去篇任务，虽然也支持单人游戏，但那个难度，很明显是在鼓励玩家联机。某种意义上说，这也是游戏制作人的一种愿望吧。



继去年的《生命之楔》之后，老牌迷宫探索RPG“《巫术》系列”在NDS平台的第二款作品即将于今年夏天与玩家见面。作为新作，游戏针对前作中玩家感到不满的一些地方进行了改进，并加入了一些新系统，这次我们就针对这些新要素进行主要介绍。值得一提的是，本作依然和前作一样为日本Amazon专售，很不理解厂商这样的做法，让更多人通过更多渠道买到游戏不是更好吗？

文 雷伊　美编 Juxi

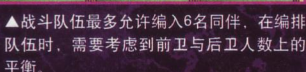
期待度 B

NINTENDO DS

巫术 忘却的遗产 ウィザードリィ 忘却の遺産	Genterprise	RPG	预定2010年7月29日	日版
	1人	容量未定	5229日元	无对应周边

打造最强的队伍

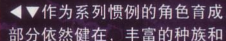




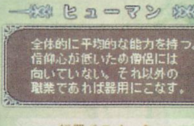
▲战斗队伍最多允许编入6名同伴，在编排队伍时，需要考虑到前卫与后卫人数上的平衡。

自由培育角色





◀▼作为系列惯例的角色育成部分依然健在，丰富的种族和职业搭配令角色的育成充满了可能性。



布满危险的深邃迷宫

◀迷宫依旧是以3D主观视点呈现。和前作一样，迷宫中不仅有强大的敌人，沿途也会有火柱等以实时呈现的危险机关，玩家需要小心应付。

新要素1　3种新迷宫

迷宫在历代《巫术》中都扮演着重要的角色。本作为玩家们准备了3种类型的新迷宫，据悉其中之一的难度会非常高。另外，迷宫中除了设置有记录点之外，玩家还可以进行高速移动，前作中为玩家所不满的地方在本作均得到了改善。

新要素2　菜单操作性提升

▶按L、R键即可切换菜单页面，非常方便，道具、技能等的详细情报也可以查看到。

菜单画面对于一个RPG来说非常重要，本作的菜单画面中除了可以看到前作所没有加入的道具详情，而且各种操作的导航性也做得更加充分，变得更易查看、更易操作。

新要素3 战斗更加快捷

自由发动连携技

在前作中，连携技是一定几率发动的。而本作中，只要通过咒文和主动技能的组合，就必定会出现连携的演出画面，此时按键即可发动。



◀连携技的演出画面很短，需要一定的瞬间判断能力才能成功按键。



▲经过各个方面的调整之后，本作的战斗节奏变得更快，玩起来更加流畅。

自动跳过信息

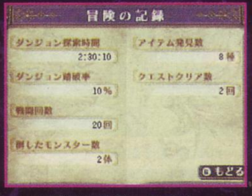
在剧情和战斗结束后表示的信息，可以持续按键来自动跳过，这样一来一些冗长乏味的信息就可以快速跳过了，令游戏变得更快捷。

搭载“快速模式”

本作配备了一个“快速模式”，只要选择该模式，攻击和咒文的演出效果会被删除，而且各种信息也会一次显示完毕，大大加快战斗的节奏。

新要素4 记录冒险的战绩系统

本作追加的“战绩系统”允许玩家阅览自己之前的冒险记录。除了可以记录迷宫的潜入程度，也可以观察打倒的怪物的图鉴。通过怪物图鉴可以查看到怪物的弱点以及使用的技能，所以借助它可以更好地克敌制胜。另外，游戏过程中出现的各种简易教程也可以在战绩中进行查看，时时温习说不定会有新的发现呢。


冒険の記録

ダンジョン探索時間	2:30:10	アイテム発見数	8種
ダンジョン踏破率	10%	クエストクリア数	2回
戦闘回数	20回		
倒したモンスター数	2体		

もどる

▲冒险的进程一目了然。



▲怪物的资料会随着不断战斗而更新完整。

新要素5 大量新怪物登场

本作一共有190种以上怪物登场，其中新怪物不在少数。新怪物的设计，均由从事过多种卡片设计的二见敬之先生负责。

强敌多达190种！



桃太郎電鉄タッグマッチ 友情·努力·勝利の卷!

人气日式大富翁游戏“《桃太郎电铁》系列”宣布登陆PSP。玩家在游戏中要扮演电铁公司的社长，收集购买全日本的物件，竞争资产总额。PSP版不仅保留了一贯的四人对战，还另行追加了系列首创的组队战模式。正如标题所述，玩家要凭借友情和努力才能到达最终的胜利终点！

期待度 B

新贫乏神登场 贫乏剑神

贫乏神是玩家在富豪之路上的强力阻碍，它们会强制玩家卖掉资产、乱扔金钱，种种劣迹罄竹难书。贫乏剑神是本作新增的贫乏神，它的效果目前尚不明确，但必定能折磨得你欲仙欲死。



▲这个POSE是要干啥呢？



PLAYSTATION PORTABLE

桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	Hudson	TAB	预定2010年7月15日	日版
桃太郎电铁タッグマッチ 友情·努力·胜利の卷	1～4人	5460日元	对应周边未定	

大家来组队玩《桃铁》！

游戏基本流程

1.向目的地进发

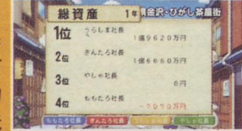
按照骰子掷出的点数向目的地前进，沿路购买各种物件以增加资产。最先到达目的地的玩家将获得系统提供的一定金额援助金。



2.贫乏神降临

当某个玩家到达目的地时，距离最远的另一名玩家将受到被贫乏神凭依的惩罚。该玩家可通过与其他玩家的接触，散布贫乏神的霉运。

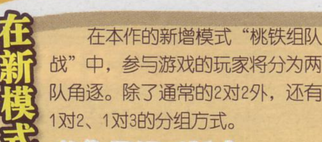
3.以总资产的多寡决定胜利者



预先制定的游戏年数结束后，系统会发表各玩家拥有的资产数。拥有的物件和现金都将列入总资产的统计，得分最高的一名玩家获得本次游戏的胜利。玩家需要确立经营计划，努力成为商战赢家。

在新模式『桃铁组队战』下一决胜负

在本作的新增模式“桃铁组队战”中，参与游戏的玩家将分为两队角逐。除了通常的2对2外，还有1对2、1对3的分组方式。







▲所持有的卡片是小组共用的，因此该模式极为强调同伴间的协作。

折磨玩家的贫乏神们

爆裂贫乏神

被它凭依后移动9个格子就会发生爆炸，不及时将其“接鼓传花”地散布给其他玩家的话，自己就会倒大霉。

飞机贫乏神

抱起被凭依的玩家翱翔天际，并强制向玩家收取飞行费用。你问何时着陆？天晓得。

我们熟悉的贫乏神们依旧健在 随时随地给你添堵加乱

贫乏猴神

原版贫乏神

贫乏神王

迷你贫乏神

飓风贫乏神

个性丰富的COM角色

“COM角色”是指游戏中由电脑操作的竞争对手。这些对手按强弱程度分为最低的“无段”到最高的“铁人”，某些角色可能比玩家的联机伙伴更为强劲。

计算小组的总资产



▶自己资产少？没关系，只要同伴能把总资产拉上去就行。

注意不要给同伴造成麻烦

◀同样，一心只想着提高自己的个人资产也是不行的。需要兼顾同伴的盈利。

无段 天邪鬼

性格得过且过，有时甚至会把自己的卡片和物件赠送给其他角色。当天邪鬼状态绝好时，也能展现出超强的实力。

四段 黄鬼

特技是能无消耗地使用手中的卡片，这是相当可怕的能力。不过令玩家有隙可乘的是，这家伙的头脑不怎么发达。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

驾驶着最先进的战斗机驰骋于蓝天，与来犯的空中敌人激战，“《皇牌空战》系列”的最新作即将于PSP再度登场，这次的新作不再以架空的世界为舞台，而是以东京、埃及等现实世界为战场，不过各种超现实的巨大空战要塞依然会出现，喜欢该系列的玩家将有机会体验到现实+科幻的长空大战。



文 LIKY　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

NBGI	STG	预定2010年7月22日	日版
1～8人	5229日元	无对应周边	

相关报道 Vol.130 P26

空中要塞袭击东京上空 天蝎小队紧急出动

战斗由东京上空开始

时间是20××年，饱受金融危机冲击的全球经济元气大伤……主人公是民间军事公司的一名飞行员，刚刚接受在东京上空参加联合军事演示的任务，突然遇到不明身分的武装组织侵入东京上空，巨大的空中要塞即将对东京展开轰炸，危机就在眼前，故事便由“拯救东京”拉开序幕……



▲海外新闻报道中的东京，到处都可看到被轰炸的浓烟。



▲最初的任务完成后，战场转移到另一个地方，玩家此时要选择前往“伊豆半岛”或是“房总半岛”。



▲国际社会看到了事态的严重，组织起多国维和部队“IUPF”，而主人公所属的天蝎小队也编入其中。

武装组织 瓦拉西亚



袭击东京、以武力震撼世界的武装组织，由旧东欧国家以及中东、中亚等国家的极端分子所组成，军事实力难以估计。



◀武装组织的首领，所属旧东欧某国，有着亡国之恨。



▲瓦拉西亚拥有雄厚的财力，也拥有众多的战机和大型兵器。

民间军事会社
马丁内兹安全公司

主人公所属的军事公司，虽然属于民间公司，但公司内部却有着众多的优秀人才。





"天蝎"

"天蝎"是本作主人公所属飞行小队的代号，正式名称是"M42飞行中队·第2飞行队"。



弗雷德里克·巴佛多

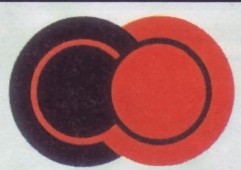
M42飞行中队的作战司令官，曾经服役于空军部队，在众人心中有极高威望。



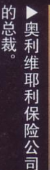
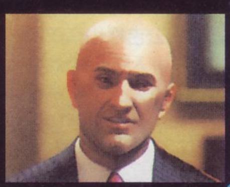
米罗修·斯雷玛尼

第1飞行队（通称猎户小队）的队长，性格冷静，沉默寡言，但是个有实力的家伙。

保险公司 **奥利维耶利**



世界大型企业巨头，因受金融危机影响导致业绩大幅下滑，但在东京遭袭事件中却因战争灾难保险获得巨大利益。

▶奥利维耶利保险公司的总裁。

完全一新的飞行动作

为了让玩家获得更方便的操作体验，游戏在不少地方作出了改进，像以往一些容易造成视觉混乱的情况这次会有所改善，无论你是系列的老玩家还是刚刚接触的新手，都能够很快投入到游戏中去。

Check 1 旋转机体时画面保持一定时间水平



◀当操纵战机旋转时，游戏画面依然会一段时间维持在水平状态，这样玩家就能更容易把握自机的位置。

Check 2 与后方和上空的敌人缠斗

▶锁定敌机后如果按住△键不放，即便敌机飞到自己的后方和上空也可持续将它保持在视线内，玩家也能更好地观察复杂位置的敌机，使得战斗更加得心应手。



Check 3 放开滑杆战机自动回复水平



◀当战机处于背面飞行时，玩家的方向感很容易会产生混乱，而此时只要松开滑杆，战机就会自动修正到水平位置。



文 雷伊 美编 澄香

新角色们的陆续公布是不是燃起了你对本作的期待之情呢？如今，本作的具体发售日也已经公布，再过不到两个月，我们就可以玩到这款原创RPG大作了。这次的报道我们来进一步揭晓战斗系统方面的内容，本作的战斗只是主人公吉格一人孤军奋战，这对厂商的制作功底要求就更为严格了，怎样才能把战斗做得好玩不枯燥，希望Capcom能给出一份让玩家满意的答案。

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

最后的战士 ラストランカー	Capcom	RPG	预定2010年7月15日	日版
	1人	5990日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.120 P92/Vol.131 P34

决定胜负的Break槽

位于战斗画面下方的Break槽是本作战斗中的一个要点。当该槽变为0时，角色就会进入Break状态，一定时间内处于无防备状态。用普通攻击无法有效地削减角色的Break槽，不过用笼手等副武器进行攻击的话，敌人就算采取了防御行动Break槽也会很显著地削减。对于那些频繁防御的敌人，让他们进入Break状态再持续攻击便能对他们造成巨大伤害。当然，主人公吉格也有Break槽，因此要时刻注意别让自己进入Break状态。



吉格的Break槽　敌方角色的Break槽

后辈战士

吉格在自己的冒险途中，有时也会碰到比自己晚进入战侯机构的后辈。不过就算是后辈，他们也是在争夺排名的战士，为了提高排名，他们也会向前辈发起挑战。

▼维加采用格斗的战斗风格，看上去是个较擅长防御的角色。



维加（声优：柿原彻也）

擅长被称为“泥拳”的格斗术的战士。对自己的战斗状态很有自信，就算是对前辈吉格也始终保持着挑衅的态度。

丰富的战斗风格

主人公吉格除了装备主武器剑之外，还能装备数种副武器，而根据副武器的种类，其战斗风格也会发生变化。战斗风格分为Break风格、攻击风格、防御风格和射击风格四种，在战斗中只能使用预先设定好的两种。在战斗中如果发现当前的战斗风格对敌人不是很奏效，那就可以通过“风格切换”来变更风格。战斗风格的选择将会在很大程度上左右战斗的难度。



▲将副武器从二刀流切换为盾，玩家在战斗中需要考虑到敌人的强度以及吉格所剩的体力，来灵活变换风格。





玩家可从4种战斗风格中选择作为基础的“主动风格”，以及切换备用的“副风格”来进行设定。而玩家所设定的战斗中使用的技能，也能在一定程度上弥补当前战斗风格的不足。

笼手 Break风格

利用带爪子的笼手攻击敌人，对那些防御能力强、用剑攻击不怎么奏效的敌人很有效，能够大大削减对手的Break槽。



▲装备笼手时的专用技能，吉格的拳头发出了诡异的光芒。

铳 射击风格

使用铳在远处进行攻击的战斗风格，对那些会反击的敌人比较奏效。使用铳进行攻击对SP的消耗量比较低，因此可以用来连发以牵制敌人。

从远距离进行攻击

▲铳的专用技能“地狱火焰”，在远处对敌人进行连射，使其根本无法靠近。

二刀流 攻击风格

给敌人造成巨大伤害

▲二刀流不仅威力巨大，出招也非常华丽，不过在防御能力上就要打折扣了。

在装备主武器长剑的同时，在另一只手上装备短剑的二刀流战斗风格。双手装备武器后能够对敌人展开怒涛般的攻击，大大强化攻击能力。

盾 防御风格



铜墙铁壁的防御力

▲专用技能“高防”，在前方出现闪光的十字架增加防御力。

装备盾牌，特别强调防御的战斗风格。如果能够根据敌人的攻击进行防御，可以大大地降低受到的伤害。对付攻击力较高的敌人时较为有效。



将同伴的羁绊
转化为战斗的力量！

就在游戏即将发售之际，官方又公布了新角色的信息和游戏的详细系统介绍，下面就一起来看看这次的新情报吧。

ブレイズ・ユニオン
BLAZE UNION
STORY TO REACH THE FUTURE

期待度 A　文 阿鲁　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

炽焰同盟 ブレイズ・ユニオン	Atlus	S・RPG	预定2010年5月27日	日版
	1人	6279日元	无对应周边	

相关报道 Vol.131 P50


角色专用卡片

▲▼拜弗专用的卡片，其效果为所有男性作战单位的"GEN"和『ATK』上升。

系统1 使用卡片进行战斗

游戏中最重要的就是战术卡片了，是决定作战单位可移动的步数和可使用技能的重要道具。每回合开始前都必须选择一枚卡片，卡片上标明的可移动步数将用于该回合我方全部作战单位的移动步数，因此在行动时一定要计算好每个作战单位的移动方式和距离，千万不要让强力作战单位和较弱的作战单位脱节。



STATUS　装備 ケモノのマント
バイフー Varlan
士気 4780/4900
弓突撃を完全ガード
雪道・雪原地形が得
火炎攻撃に弱い
全地形効果に+1
Back Change

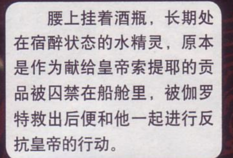
拜弗 【バイフー】

拜弗，回答我。你从北方过来到底想做什么

CV：最上嗣生

种族：瓦里安

魔法师召唤出来的使魔，居住在遥远的北之国，接受主人的命令来到布隆基亚帝国寻找某书物，是个喜欢说老笑话的好人。



腰上挂着酒瓶，长期处在宿醉状态的水精灵，原本是作为献给皇帝索提耶的贡品被囚禁在船舱里，被伽罗特救出后便和他一起进行反抗皇帝的行动。

史蕾普（スレイプ）

CV：百百麻子

嗝儿、敌人……在哪里。

种族：水精灵





▲史蕾普的同伴们被凶残的帝国所杀害，水精灵在水边的地形上可发挥出压倒性的战斗力。

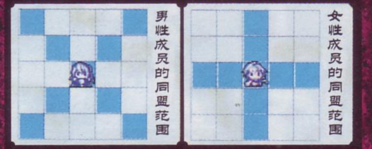
系统2 组成同盟！

“作战同盟”（以下简称同盟）是游戏的另一大要点，在游戏中玩家可以将出场的作战单位组成同盟后一起对敌人发起进攻。在地图上可以很直观地看到作战单位的同盟范围，只要有另外的作战单位在发动攻击的作战单位同盟范围里，就可以和发动攻击的角色一起攻击敌人，进入战斗后，结成同盟的成员就会依次对敌人发动攻击。由于每回合只能执行一次战斗指令，因此活用这个系统可以有效地提高作战效率。当然敌人也是可以组成同盟的，在双方都有同盟并进入战斗时，双方的作战单位就会依次进行战斗，有时必须调整某些作战单位的站位，才能让同盟内的所有成员都能克制对方的角色。

男性和女性的同盟范围是有区别的



与谁一起作战





▶并不是参与同盟的人数越多就越有利，一定要将那些被对方克制的战斗单位排除在同盟之外以避免不必要的损失。



▲左下和右下的数字代表该作战单位构成的人数，作战单位的人数根据体型大小不同，数量也有所区别，其中最少4人最多8人。

系统3 性别会发生变化的战斗单位首次登场！

随着时间变化而改变性别的战斗单位会在游戏中出现，这位名叫伊塔的角色在白天和傍晚是惹人怜爱的美少女，但一到晚上就会变成男人性格，不但人格发生了改变，就连同盟阵型也会跟着发生变化，活用这个特殊的作战单位在战斗时能起到至关重要的作用。

战场的时间概念

战斗中，时间会随着经过的回合数而发生“白天”→“傍晚”→“夜晚”的变化，游戏中将会出现特定时间里无法使用的战斗单位和卡片。





哎呀呀，意外地好接近呢，不过话说回来，你到底强不强呢？

种族：普拉乌拉

喜欢唱歌并在旅行途中不断寻找强大的男性，自称吟游诗人。在接受伽罗特所带领的佣兵团的帮助后成为同伴，在夜晚时会变成男性人格。

伊塔 女（イータ）

CV：茅原实里

女性时的特征

・突击时不会遭到反击，但是被突击时也不会反击敌人。
・可以和任何作战单位进行战斗。
・作为同盟战的发起者时，就算作战单位和技能卡片的武器属性不同也能发动技能。



▲▶为女性时，主要以演奏竖琴时发出的音波攻击敌人，属于以使用技能为主的单位，一旦转变成男性时就变成拿着竖琴狂殴敌人的武斗派了。

男性时的特征

・与任何作战单位进行战斗时都处于有利地位。
・无法使用任何技能。



伊塔 男（イータ）

CV：茅原实里

太棒了！血已经沸腾起来了，放马过来吧！哦哦哦哦！

種族：普拉乌拉

戦士達の休息 -Girl's Side-

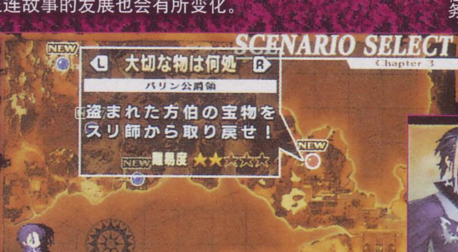
イータ

あらあらあら…、その非番の殿方とは、強く素敵で そしてイ…

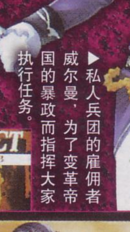
随着时间的推移而"变脸"！

系统4 可进行自由选择的任务！

作为被威尔曼（ヴェルマン）以私人兵团的名义雇用的伽罗特一行，可以在威尔曼的指引下完成各种任务。随着流程的推进，玩家可以从众多任务中选择自己喜欢的进行攻略，根据选择任务的不同，可收得的同伴以及战术卡片的获得也会有所区别，甚至连故事的发展也会有所变化。

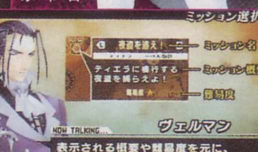


▶玩家可以根据任务概要里的难易度来自行选择是否完成任务，其中包括讨伐敌人、街道防卫战、人物搜索等丰富的内容。



▶私人兵团的雇佣者威尔曼，为了变革帝国的暴政而指挥大家执行任务。

作为威尔曼的私人兵团战斗吧！









最难圆满的掌机游戏TOP10

不论你是热衷于RPG的浩瀚剧情，还是SLG的运筹帷幄，亦或是ACT游戏的酣畅淋漓，都希望这些美轮美奂的幻想之旅尽可能地延续下去，但愿长醉不愿醒的那种体会，相信是每个玩家在遇到钟爱的游戏的时候都会产生的一种纠结情感。

掌机游戏有着随身便携的独特便利之处，一些七零八碎的时间也被化零为整地利用起来，一个月坐公车的时间、一个月睡前犯困的时间、一个月蹲厕所的时间、一个月等泡面的时间……拼凑起来就变成了相当可观的游戏长度。于是我们也有了一个来月断断续续玩同一款游戏，最后忽然发现"啊，原来我已经玩了这么久了！"的惊讶感受。忽略掉那些和三五同好联机切磋的时刻，独守空闺的自娱自乐才是更多情况下大多数玩家的游戏环境。

跨入新千年，日新月异升级进化着的游戏界，涌现出一批素质上乘，让人百玩不厌欲罢不能的游戏，不算联机对战，仅单机模式都可以轻易谋杀掉玩家成百上千个小时——虽然很多游戏在单机模式下的磨练，也是为了在联机的时候获得更全面畅快的感受。

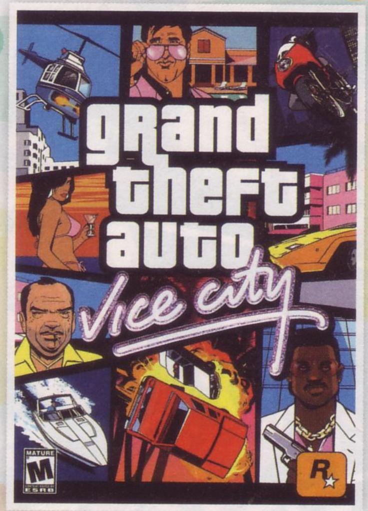
下面列举出了一些大家耳熟能详的游戏系列，这些游戏之所以让我们爱不释手，其原因不单单是对作品的爱，过硬的素质也是让我们"埋头苦干"的根本动力，至于圆满与否这时或许已经不再重要。

文 地下11楼_C+　编 酷洛洛　美编 Juxi

NO.10 《横行霸道》系列



活生生地生活在这座城市里



“《横行霸道》系列”对于动作游戏理念的革命在于，抛弃善恶取向这种常规的世俗价值观。在这个城市里，没有多少是你不能做的，而去做还是不做，才是抛到玩家手里决定的二选一。超高的自由度，甚至让人觉得其系列的几种翻译《侠盗猎车》、《横行霸道》真的不够言简意赅，不如称之为《为所欲为》或者《随心所欲》更为贴切。从《罪恶都市》到《圣安德里斯》，从《自由城》到《唐人街》，冒险故事的主角也一代一代地具备更加完善的形象和性格，开放的世界观和丰富的细节描绘都让游戏性在每一作都有着全新的跨越，我们在游戏中能做的事情已经由陆地扩展到天空和海洋，由街道延伸至店铺和酒店。你可以选择“循规蹈矩”地贩卖赃物交易毒品，也可以饱尝大杀八方喋血街头的畅快淋漓；游戏就像一部好莱坞B级片，纸醉金迷的权利顶点并不是所有玩家的目标，享受在这个世界里放纵的每一天才是对现实生活的最好宣泄。很多人都把现实里不断加剧发生的校园暴力事件嫁罪于这款游戏上，游戏制作商Rockstar也在社会关注下饱受着各种舆论压力，但这特例独行的“摇滚明星”似乎从不打算为15岁和12岁向玩家们让步一款“和谐版”，也许赋予游戏角色超越现实的自由，才是厂商希望玩家在虚拟世界里肆虐后更多地引发自省和思考吧。如此真实存在的一座活城市，你觉得我们需要多久才能在这里达到圆满呢？

同类游戏：开放世界观的美式RPG
通关时间：20小时
预计圆满时间：200小时+
激情时刻：一边享受把自由城的警报级别提到最高，然后一边绕路躲避四周冲出来拦截的警车，最后以娴熟的驾驶技巧甩进修理厂改头换面重新做人；某次接电话一走神，与前后夹击的数辆警车一并开进海里了，要知道PSP版的tony是不会游泳的……



▲《自由城》在管制标签下也显得也不太自由。

NO.9 《不可思议的迷宫 风来之西林》系列

探寻对未知的未知



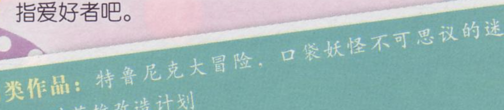
作为一款号称“玩10000次都不会重复”的时间杀手游戏，《风来之西林》早在GB时代就已经红遍大江南北了，独特的随机迷宫生成系统，一出迷宫便倾家荡产的BT难度，在一开始就给《风来之西林》定义了一个变态独特的核心游戏模式，也注定了这部作品是一款典型的核心玩家向游戏。

随机迷宫变相地增加了游戏的难度：背版记战术的方法在这里是绝对用不上的，只有步步为营，稳扎稳打才是生存下去的不二法门。一旦在迷宫中不幸死亡，身上的道具装备全部消失，金钱清空，级别回归到LV1的变态设定足以让大部分习惯了读档继续的玩家望而却步了，在这里一命呜呼不仅仅意味着之前几十分钟或者几个小时的努力付之东流，很有可能游戏数据剩下的只有累积的图鉴和游戏时间……再加上“迷宫中只有中断，不能存档”的“合理”设定更是无时无刻不让我们提防着前功尽弃、功亏一篑的悲剧时刻降临，简直就是A·RPG式的《魔界村》嘛！



▲留得有饭吃，哪怕没柴烧。

什么，你说百分百？你难道还想道具全收集、武器防具全收集、隐藏迷宫全收集、NPC全收集……好吧，我承认我的心理素质不足以完成这艰巨的任务，单从“辛辛苦苦几十年，一朝回到解放前”这一点我就无法忍受了！如果你是个急性子的人，那我对你的建议是这游戏您还是浅尝辄止吧，跟它较真下去总有一天你会先发疯的……圆满游戏？还是留给那些慢条斯理的高手与金手指爱好者吧。



同类作品： 特鲁尼克大冒险、口袋妖怪不可思议的迷宫、绝对英雄改造计划

通关时间： 30小时

预计圆满时间： 250小时＋

摔机时刻： 试问还有什么情况能够比握着无坚不摧的宝剑，披着性能卓越的盔甲，却在陷阱重重的迷宫里饿死更悲剧呢……数次都死在地主家也没有余粮的低级失误，让我对这个类型游戏的信心严重受创。



最难圆满的掌机游戏TOP10

NO. 8

《魔界战记》系列



用科学计数法计算伤害吧

日本一software制作的游戏向来都以伴随着各种恶趣味和挑战常识的设定而闻名，旗下最著名的“《魔界战记》”系列发展至今也成为第一批登陆PS3平台的日式SLG之一。就画面而言，《魔界战记3》恐怕还没有发挥神机功力的百分之一，但是这个系列也不是靠画面才走到今天的：最高等级9999级，无限转生，无限周目，错综复杂的道具界、师徒系统、暗黑议会、里世界、魔变身、隐藏角色、隐藏敌人、特殊职业、最强装备、恶搞穿越、低级笑话、蹂躏普利尼……如果你以为这是一款和其他战棋游戏一样靠循环周目榨取玩家时间的游戏那你就大错特错了，当熟悉了游戏系统之后，你可能会心甘情愿地踏上庞大漫长的圆满之旅，追求全结局和隐藏主角而数度通关、不断地换职业转生积累熟练度攻略道具界，乃至突破极限伤害的——笔者在PSP《魔界战记2》中实现的极限伤害记录是：敌单体伤害55亿，9人合计伤害137亿……为了探究这款游戏的极限，无数玩家为之奋斗数以百计的游戏时间，光反复升级转生的投入就已经是一般玩家无法想象的了，时间杀手的称号实至名归。而PS3上的《魔界战记3》伤害更可以突破100兆，也就是100,000,000,000,000。理科过硬的同学也可以用科学计数法进行换算。

▲伤害数字与游戏时间一样的长。

同类游戏： 灵武战记

通关时间： 10小时

预计圆满时间： 250小时+

吐血时刻： 为了快速通过道具界决定采用一种名为叠罗汉——把角色叠叠高然后通过投掷到指定地点快速抵达下层入口的经典战术。最后因为距离和高度的计算失误，扔到最后一个人才发现离出口还差3步之遥，而此时我方队伍的平均级别和敌人相差两千多级……道具界里面不能存档的设定实在是太万恶了！

NO.7 《实况棒球》系列



对抗竞技项目本身就是一个妇孺皆知的无底洞

这是一款在国内有一定人气却又没有得到正常汉化的系列作品，每次都有工作室宣布或将其系列作品汉化，不过最后都是不了了之。棒球在日本的流行可以追溯到十九世纪，是美国文化侵略的成功范例之一，目前已经成为日本的国民级运动，而作为一项运动，棒球所带来的精神意义是远超其历史意义的。在“《实况棒球》系列”中，刨去故事模式的表面，游戏的核心其实是养成模式，玩家可以选择分别以不同年龄段开始踏入棒球界，最终的目的是被选入职业棒球联盟；当然，这还远没有结束，养成模式之后，你的人物还可以参加生涯模式，完成你余生的棒球生涯；或者在你重新开始养成模式的时候，你会看到之前培养的角色已成为了前辈，那种和曾经的自己再度相会、携手成长或者刀锋相向的青春热血物语可不是所有游戏里都能体会到的。理论上这个游戏如果你只玩1作，是没有完结的，随着游戏时间的推进，棒球世界里面的角色也会越来越丰富，伴随游戏世界的扩展难度也会越来越高，因为你要面对的不仅仅是全联盟云集的高手，还有那些曾经让你以此自豪的角色们，这时他们也会成长到全新的高度，化作你进化之路上的升级钥匙。



▲《实况棒球》的魅力已经扩展到iPhone平台。



同类游戏：冠军足球经理，几乎所有带培养模式的体育游戏

通关时间：10小时

预计圆满时间：以一年为周期，发售新作为止

差距时刻：经过“三年之后又三年”的不断培养，朋友终于用自创角色带领他的“血鸟高中”杀入了甲子园（高中全国决赛），切换到VS对战模式下，被我选择的阪神老虎队打成9比1在第五局提前结束比赛，朋友愤愤的表示高中队和职业队是没有可比性的。

NO.6

《怪物猎人》系列

狩猎的黄金时代


▲如今Snake也在《潜龙谍影 和平行者》上狩猎一番。

上代霸者PS2在末期出现的一款名不见经传的实验作品，除了来自动作天尊Capcom的优良血统，游戏呈现出的各项特质对于传统动作游戏形式来说都是离经叛道的：游戏最大的特色就是摒弃了升级、魔法、剧情，几乎完全以接任务打怪兽的简单模式贯穿始终，而且游戏还省略掉了杂兵战，从投入游戏世界伊始，玩家就要面对难度陡升的大中小号BOSS，而游戏的操作方式更是原始到抡大刀砍恐龙的境界……其实制作方当初的用意就是一次家用机网络化的试水，只有协力对抗巨大生物在野外生存下来才是游戏想要突出的核心；无奈PS2的网络环境十分不完善，厂商也无法为玩家提供更好的服务。这里想表达的意思是，虽然《怪物猎人》的真正火爆是从联机便利的掌机上开始的，但是离开“街”（联机模式），在“村”（单机模式）中也能找到无限的乐趣：看似有尽的装备，实则无尽的素材收集，各种刷出来的称号与训练成绩，不断完善的农场设施，甚至培养性格各异、毛色不同的厨子猫、狩猎猫都成为吸引玩家不断投入的重点。资深猎人们的游戏时间少则都是过百小时，这其中包含了大量单兵作战的时间。试问哪个狩猎中毒者没有在地铁里、马桶上、卧榻边、课桌下因为酣战或者无法暂停的快乐（也可以说是苦恼）而忘记了下车、擦屁股，睡觉和下课。每次面对古龙时都要沉着谨慎，连续狩猎是对个人实力和耐心的考验，训练任务更是不断刷新成绩超越自我的证明，相信每一个投入到这个世界的玩家都会明白猎人生涯带给我们的那份原始感动。这样一款硬派粗犷的游戏，驱使众哥们玩这游戏的不是寂寞，是一颗赤裸裸热滚滚的狩猎之魂啊！如果算上联机杀怪，这款游戏所消耗掉的时间真的是难以估量……



▶《怪物猎人3》值得玩！值得等！

同类游戏：梦幻之星，弑神者
通关时间：50小时
预计圆满时间：500小时＋
感动时刻：当每次漫长的老山龙狩猎进入到最终区域时，背景音乐切换成熟悉到不能再熟悉的英雄之证，直到今天都会为之汗毛直立激动不已，而每次公布新作时也会听到这首慷慨激昂的旋律，令人血脉喷张！苦等两年有余，Capcom如今终于公布了系列掌机续作，希望本作预定发售的“年末”不是以公司财政年计算。外传性质的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》更多的还是给老玩家打打牙祭好了……

NO.5 《口袋妖怪》系列

『收集、育成、追加、交换』游戏四原则的强力佐证

▲皮卡超依然是《口袋妖怪》的超级巨星。

口袋妖怪的无尽，体现在你对收集和培养的耐心。当你第一次打通关，跳过了结束动画，再次读取存档之后，你会发现回到了一开始的小镇，通常下楼之后会有一段剧情，告诉你更广阔的地图开启，更多的口袋妖怪在等着你云云，然后你再次踏上旅程……停！然后你会发现你被投入了一个更多训练家、更多稀有妖怪，更多收集和对战要素的新世界，完全扩大了之前故事模式的世界以供你不断地游玩，直接导致你的游戏时间暴走。为了培养一只优秀的口袋妖怪而不断地进行着人工遗传工作，最后组成一支你心目中的梦幻战队，和你的朋友一起联线对战，最后可能你惜败于朋友或者朋友惜败于你，愤而去挑选培养一只或者几只更好的口袋妖怪，然后如此循环这个过程，直到你们的兴趣被完全磨灭或者出现新作。

这个过程是如此地枯燥，但是结果会让你觉得这些努力很值得，因为不玩《口袋妖怪》的，是永远不明白，一只努力值打满的叠翅鲨龙与一只同种野生怪之间的巨大差距，但是你也明白，因为这意味着你用心培养的口袋妖怪，是一支经过精挑细选，传宗接代具有良好血统并且经受过严格训练的优秀妖怪，你会以此为傲。

▼151的梦幻，曾经多少玩家为之而疯狂。



所以口袋妖怪的无穷无尽，一切都是乱数随机世界中精益求精的表现。

同类游戏： 暂无
通关时间： 30小时
预计圆满时间： 玩到老花眼看不清为止
RP时刻： 每次和朋友对战时都会派出精心培养的最强妖怪队伍，每次输的时候都在咬牙切齿那几个号称90%命中的招数为什么打空，朋友队伍里30%命中的特殊状态每每都精准地落在我方头上，无奈之下和朋友抱怨，得到和我相同的感受。我们普遍觉得这款游戏在关键时刻对RP值的需求要远远高于《怪物猎人》刷怪掉素材的量……



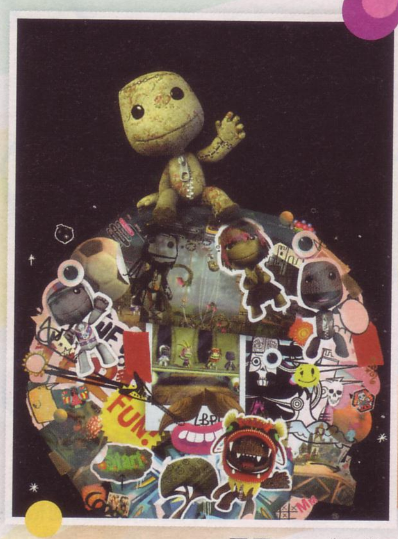
▲与游戏持续火热不无关系的TV动画和剧场版。

NO.4 《小小大星球》系列



麻布仔创造大星球

作为全年龄向的游戏佳作，《小小大星球》陆续登陆的PS3家用机和PSP掌机平台，多人多平台互动、可爱的人物形象、轻快的BGM、轻松的游戏流程，加上以超多图标物品收集为亮点，吸引不少女性玩家和一些上班族。玩家操纵的是一个小布偶，在游戏中收集每个要素，游戏世界中出现的气泡有着游戏必须的原料图标，其性质决定了游戏的进行。重点制作的地图编辑系统和地图发布系统，可以让玩家在自己娱乐的同时也能让他人分享自行制作的关卡。游戏中多元化和精致的图标是本作的重要卖点，作为一个有收集癖的游戏玩家，收集图标就是第一个吸引笔者的地方。





■在麻布仔的大世界，没有做不到，只有想不到

至于PSP版“厚道”地取消了联机部分，大家千万不要相信官方“受限于机能的无奈牺牲”这样的烂借口，一定是择日推出什么“奸计版”或者“加强取舍白金修正玩不烂圈钱版”的伏笔！不过正因如此，PSP版的《小小大星球》也结结实实地成为了一款单机游戏，我们的注意力重新回到了编辑模式和游戏本身上，“游戏、创造、分享”的“游戏3.0”理念更是完好地继承下来，不断下载尝试别人的世界，不断制作完善自己的关卡，一个人在大大的世界里跑来跑去有的时候也是件挺诗情画意的事儿。

同类游戏： 暂无

通关时间： 4～5小时

预计圆满时间： ∞

梦幻时刻： 玩到游戏的第一天因为实在令人欲罢不能结果开夜车玩到3点，沉沉睡去后做了一个和游戏相关的梦：梦境中PSP版居然拥有家用机级别的画质，而且增加了可以自由转换的视角，进程中一个反复跳跃未果的机关最后麻布仔竟然一跃而起飞了起来，其效果类似于马里奥叔叔的狸猫装。醒来后十分不愿意接受其实PSP版里即没有自由镜头也不能飞的残酷事实……如果有天硬件厂商化干戈为玉帛，希望能通过下载方式实现梦境中第一方游戏的穿越。

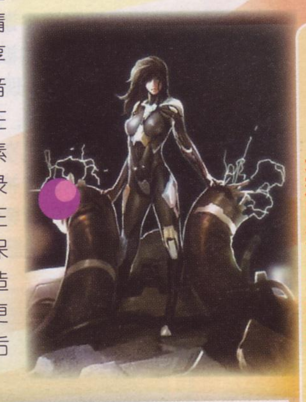
NO.3 《DJ Max》系列



音乐游戏是手指的舞蹈

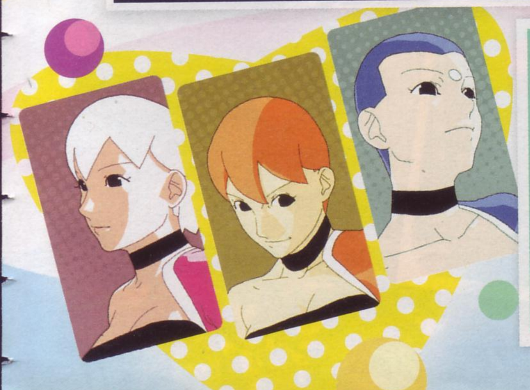


与以往音乐游戏不同的是，DJ Max更注重节奏的准确性，在按键的时机上以10%为单位对准确率进行评分，而在有些模式中，准确率甚至需要苛刻地精确到0.01%，这个要点也最终成为该系列游戏的最大特色。卷轴通道内，如流星雨般落下的炫目音符每每都令旁观者眼花缭乱，对于不熟悉音乐游戏的外道人士更是叹为观止望而生畏，那对于系列老鸟来说，这样的游戏玩的是什么？高质量高水准的原创音乐？精准掌握节奏在暴雨般的难度下游刃有余的成就感？享受与每支旋律共舞的绚丽动画？还是那些打破传统音乐游戏概念的全新要素？答案是上述这些的全部！在全新的道具对战、组曲模式、任务模式下，收集元素大幅增加，等级限制和隐藏要素息息相关，一旦登录到《DJ Max》的世界里，就好像来到了一个音乐王国的探险，总会挖掘到你意想不到的财富。长时间保持一个姿势玩《DJ Max》会对大家的眼睛和颈椎造成严重的伤害，这里不是危言耸听，为了能更长久更健康的享受游戏乐趣，建议朋友们在玩四十分钟之后一定要换个姿势活动活动。





■从PC网游、掌机到街机平台，《DJ Max》如今已经发展成为一个大家族。



同类游戏： 初音未来 女歌手计划、流行音乐
通关时间： 8小时
预计圆满时间： 无休止
瞎眼时刻： 视觉残像不知道大家听说过没有，曾经一个下午没事坐在椅子上玩到天黑，晚上看书的时候感觉印在纸上的字正不断往下掉，追看那些下落的字时眼球感觉要抽筋，吓得我以为眼睛出现什么严重的问题，还好第二天醒来后一切照旧。

NO.2 《游戏王》系列





Konami的长青摇钱树系列，无论在OCG（集换式卡牌游戏）领域还是各大主机平台上都笼络着一大批票固定的玩家人群。游戏方式在此不做赘述，玩过万智牌等集换类卡牌游戏的朋友自然心领神会，没接触过这类游戏的广大群众也不妨去“百度一下”。简单说下这个游戏的特色：以PSP上的《游戏王TF4》为例，这款完全忠于OCG对战方式的游戏若想通关只需3～5个小时既可，但这里所谓的“通关”指的是把剧情走完一遍而已，接下来我们要面临数千张卡牌的收集工程。于是有人会提出“这么多？老子下载个全卡档去！”的见解，很遗憾，可能大部分热爱这个游戏的国内玩家都是这么做的，因为只有集齐全部卡片，游戏的乐趣才算真正地被开启，而你之前所做的工作不过是通过磨洋工的工序得到棋盘上所有的棋子，现在你可以开始与CPU、与其他玩家一起“下棋”了。没有指日可待的levelMAX，没有原地转圈的刷钱大法，平台媒介或者剧情收集都毫不重要，在这款游戏中几乎所有的非卡片数据都与胜负无关，不管是与机器还是与玩家对战，牵引你每丝神经的始终都是如何完善自己的卡组套牌，如何攻略别人的搭配组合，在用心探索和动脑思考中获得胜利者的成就感和克敌制胜的喜悦，或许这样的游戏才是最最要命的。


■GB/GBA时代的《游戏王》。

同类游戏： 决斗大师、卡片召唤师

通关时间： 5小时

预计圆满时间： 玩腻为止

尴尬时刻： 在汉化版游戏中反复磨练之后，向玩实体《游戏王》卡牌的朋友借套卡组，准备和从国外回来的表弟对战，没想到人家回来的时候嫌沉没带着，看了我的卡组后说了句“不错”就玩他的《口袋妖怪》去了……

NO.1

《深爱》系列



点燃宅男内心那丝渴望的爱之火


▲让“女朋友”陪伴在你身边。

最近炒得火热的恋爱（宅向）游戏，短短时间里引发的社会效应和热议话题都为人津津乐道。如同《小小大星球》的“游戏3.0概念”一样，《深爱》也为今后的恋爱游戏指明“2.0方向”的道标。沉浸在幸福中的是玩家，沉浸在喜悦中的是厂商，可以说《深爱》创造的市场价值和全新的连带领域令所有人眼前一亮：从传统的游戏攻略人设画集，到另类的鱼罐头止汗剂，甚至是价值不菲的项链挂饰，不少“男友”们都愿意为向“女友”表达真爱而倾囊付出。如果这群玩家男朋友形成规模，或许还将出现如“秋叶原系宅男大举入侵高级百货商店疯狂抢购珠宝讨虚拟女朋友欢心”之类的头版新闻。即将发售的《深爱+》如果能继续创造神话，那将印证这个系列带领主机平台走向同类型游戏新高峰的实力，届时不知道又将有多少人深陷在这无底的甜美泥沼中难以自拔。本作与其他恋爱游戏最大的不同在于引入了告白成功后的“Real Time模式”，该模式以毒性十足的实时同步形式进入你的生活，让你和女朋友分享快乐，与她共同经历柴米油盐酱醋茶的点滴，让你沉溺在浓浓爱意中与“恋人们”如胶似漆形影不离。只要你肯，这真的是一款可以让你相随终生的游戏。

同类游戏： 暂无
通关时间： 100天（游戏内时间）
预计圆满时间： 你的一生
深爱时刻： 对于只是浅尝辄止的我，朋友激动地诉着终于和宁宁无止境反复亲吻的幸福感受，当我吐槽表示他一辈子都找不到正常的人类女朋友之后，他一脸不屑地投来蔑视的目光，继而又背过身对着屏幕点点点去了，看不见屏幕的我只听到他不时传来“嘿嘿嘿”的笑声和听不清内容的细语，这些热恋中人真的是完全不在乎别人的眼光……那个啥，服务员大妈你不要盯着我，我真不认识旁边这位仁兄……

其实时间杀手类的游戏又何止上面这区区十款，随随便便一作《模拟人生》就足够令爱好者投入难以计数的时间和精力，终究粉丝们的执着和爱是无法用实际单位来计算考量的，所以照顾不周的地方大家就不要准备臭鸡蛋烂番茄来打听我的住址了……最后还是要用教条弘扬一下正气：游戏始终只是用来娱乐于人类的工具，不管一款或长或短的游戏最终要消耗我们一生70万小时（仅以平均80岁计算）中的千分之几甚至是百分之几，切忌不可沉迷其中玩物丧志。那些游戏进程中美好的体验和感受才是我们所应该珍惜的回忆。





四人小队出战！羁绊在此复苏！



期待度 B

PSP 火影忍者 疾风传 羁绊驱动

NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ

◆NBGI◆ACT◆预定2010年7月15日◆日版

响应PSP上联机游戏大潮，《火影忍者》也走上了联机作战之路。这款《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》最大的特征便是将木叶村里能力各异的忍者组合起来编制成4人小队挑战各种各样任务的“四人一组”系统。组合出原作中曾经出现的小队自然不用说，玩家还可以编制出原作中没有的梦幻组合进行游戏，这也是一大乐趣所在。

游戏采用完全原创的剧情。本应被封印在鸣人体内的九尾，不知为何突然袭击了“梦隐之村”。遭受了毁灭性打击的“梦隐之村”派出天狼一族的琉雅，前往木叶夺取九尾人柱力鸣人的性命。为了洗清自己的嫌疑，鸣人自愿接受了高难度的任务，前去救助被琉雅诱拐的木叶中忍。组成4人小队，首先抵御来自琉雅的威胁吧！

（文：胧月）

キサマを倒し、ケンスイ様の仇をとる！

これで終わりにしてやるッ！！

大玉螺旋丸

原创登场角色

天雾一族：擅长用雾迷惑敌人，操控毒虫的一族。创建了梦隐之村，并以此为骄傲。



天雾幻水

▲天雾一族的头领，拥有强大的实力。故事开篇独自一人为了守护村子而挑战强大的九尾。

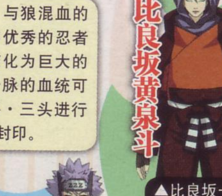
天雾泰佐

▲天雾一族年轻的忍者。与琉雅是小时候的同伴。

天狼一族：与狼混血的一族，族中优秀的忍者甚至可以变化为巨大的狼。族长一脉的血统可以将守护兽・三头进行封印或解除封印。

比良坂黄泉斗

▲比良坂一族的忍者。与琉雅等人是小时候的同伴。



天狼炎座

▲天狼一族的头领兼梦隐之村的村长。

天狼琉雅

▲天狼一族年轻的忍者，炎座的女儿。

比良坂一族：能够利用特殊的面具，将人类的灵魂依附在土人偶上。一族中优秀的成员，甚至可以无限制作出不死的军队。

率领日本队征战世界杯吧！



PSP 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战
◆Konami◆SPG◆预定2010年5月20日◆日版



人气足球游戏“《WE》系列”的最新作即将在PSP上登场了，这次的新作是以日本国家队为主题，在保留前作《WE2010》所有模式和内容的基础上，加入了以率领日本队征战世界杯为卖点的新模式——“Japan Challenge”。在这个模式中，玩家除了可以操作日本队整支球队进行比赛外，也可以操纵球队中的某一个球员，以他的视点去完成世界杯的夺冠之旅，体验从亚洲预选赛到世界杯决赛的各场重大比赛。

玩家除了不能选守门员位置，其他任何位置都可以选择，你可以扮演前锋去摧城拔寨，也可以扮演中场制造杀机。游戏中日本代表队所有球员资料当然都是最新的，玩家除了可以选择他们这些现有球员外，也可以自创一名原创球员加入队伍，而在“一球成名”模式中培养的角色也可以加入日本队，操纵着自己精心培养出来的球员，投入度也会大增。在南非世界杯即将开幕之前，在PSP上体验《WE》最新作的魅力应该是个不错的选择。

（文：LIKY）


▲游戏的画面引擎基本与前作一样。


▲带领日本队去征战世界杯是本作的主题。

大拯救！不落下任何一个玩具

期待度 B

PSP 玩具总动员3
Toy Story 3
◆Disney◆ACT◆预定2010年6月15日◆美版

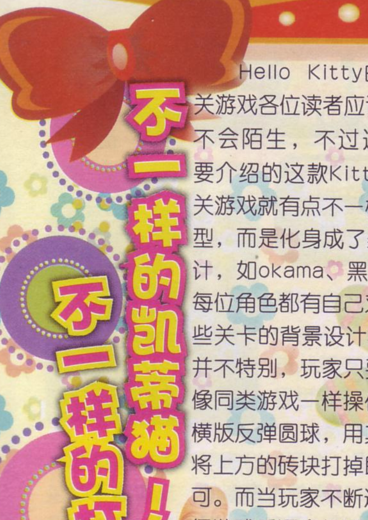
陪伴无数人成长的经典动画电影《玩具总动员》的第3部即将上映，而由电影改编的同名动作冒险游戏将比电影上映时间早3天与大家见面。在本作中，玩具们的主人安迪已经长大，并将离家外出上大学，除了牛仔胡迪外，巴斯光年以及其他玩具盒里的朋友们则在意外中被当作垃圾收走，并被寄送到了一家托儿所的“阳光角”。游戏将以“阳光角”为舞台，玩家要操作胡迪在这里展开冒险，活用人物的各种特技来完成各种各样的关卡以拯救其他玩具们，从而推进剧情的发展。“Toy Box”是本作新增的游戏模式，“Toy Box”是一个虚拟玩具箱，里面装满了各式各样的玩具，玩家可以扮演任何一个玩具并充分发挥自己的想象力，努力创建属于自己的冒险故事。

（文：伊娃）

▲每个玩具都有其特殊的技能。



▲牛仔胡迪肩负着拯救大伙的艰巨任务。





PSP 和凯蒂猫在一起！打方块123

ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123!!

◆Dorasu◆PUZ◆预定2010年7月15日◆日版

Hello Kitty的相关游戏各位读者应该都不会陌生，不过这次要介绍的这款Kitty相关游戏就有点不一样啦。因为这款游戏中的Kitty们，不再是大家所熟悉的猫猫造型，而是化身成了美少女。而这些美少女们均由大家所熟悉的插画家们来负责设计，如okama、黑星红白、今泉昭彦等，画师阵容相当豪华。每位角色都有自己对应的打方块关卡，总数量在100种以上，这些关卡的背景设计相当用心，具有着很强的观赏性。系统方面并不特别，玩家只要像同类游戏一样操作横版反弹圆球，用其将上方的砖块打掉即可。而当玩家不断进行游戏后还会得到一些意外的小惊喜，比如解禁时钟与日历功能等。

（文：雷伊）



▲满足条件后可开启时钟和日历功能。

◀由okama绘制的Kitty娘，是不是很可爱呢？

▲除了一般的横版关卡外，游戏还提供了将PSP竖起来玩的纵版关卡。本关卡的人设是今泉昭彦，最近的代表作为《绝对英雄改造计划》。



PSP 美少女雀士IV 携带版

アイドル雀士スーチーパイIV ぽ～たぶる

◆Cyber Front◆TAB◆预定2010年8月12日◆日版



萌麻将再度袭来！

于2007年在PS2平台登陆的《美少女雀士IV》很快就要在PSP上与玩家见面了，游戏讲述的是女主角御崎翔子为了让女仆咖啡厅"You&Me"生意兴隆起来，与秋叶原其他女仆店里的角色进行麻将对决，打败对手后即可将她们收为自己店里的女仆，最终使自己的店成为秋叶原No.1。

本作的人设依旧由为历代作品服务过的园田健一来担当，对局胜利后的奖励模式是系列的特色所在，在本作中战胜对手后可以进入"拍照模式"，美少女们会换上各种衣服让玩家进行拍照，根据拍摄角度的变化，她们还会变换各种姿势和表情，厚道的"杀必死"定能让玩家心满意足。

这次的PSP版中追加了"自由对战模式"，玩家可以自由选择搭档和对手进行对决，在PS2版里无法将喜欢的角色凑在一起的怨念如今在PSP版里得到了解决，喜欢美少女麻将的玩家可以期待一下这款作品。

（文：阿鲁）

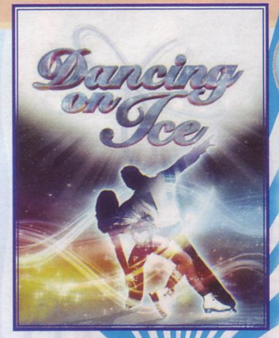


▲二人麻将的好处在于赢得快，输得也快。



▲看上去貌似很专业的拍照模式。

滑出优美的冰上舞姿



期待度 C

NDS 冰上舞蹈

Dancing on Ice

◆Ghostlight◆SPG◆预定2010年6月25日◆欧版

冰上舞蹈是指一对男女伴随着音乐的节奏通过默契的配合在冰上进行一些优雅华丽而高难度舞姿的表演。本作则是根据英国电视台同名品牌节目改编而成，该节目自从开播以来，在英国国内已拥有非常庞大的观众群体。游戏中玩家可以创建自己的个性化角色，并选择自己的伙伴，通过严格的培训和学习之后参加2010年的冰上舞蹈比赛。游戏的操作通过触控笔完成，按照下屏给出的图案进行划动来完成旋转、跳跃和托举等各式舞蹈动作，但请记住，玩家的每一个动作都会被"冰上评审团"和台下的观众时刻关注着，也就是说必须要根据评审嘉宾和观众的投票才能决定是否能继续下一场比赛。你和你的搭档是否能通过考核、顺利取悦观众进而令其大饱眼福并最终获得大赛的冠军呢？



▲舞蹈的动作丰富多样。

▲评审和观众的投票都非常重要。

（文：伊娃）

山手线命名100周年纪念，昔日风光再现于NDS！

山手線命名100周年記念 電車でGO! 特別編 復活！昭和の山手線

期待度 B

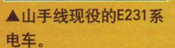
NDS 电车GO！特别篇 复活！昭和山手线

电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线

◆Square Enix◆SLG◆预定2010年7月22日◆日版

1996年Taito推出了第一款铁路模拟驾驶游戏《电车GO》之后，《电车GO》以及其他各种铁路模拟驾驶类游戏便在各平台上都有登陆，本作则是山手线命名100周年的纪念作。本作驾驶操作运用到了NDS的触摸屏，使得操作更为直接简单。除此之外，游戏当然也有面向专业人士及核心玩家的操作，根据自己的习惯和水平来选择吧。





▲山手线现役的E231系电车。



▲下屏就是触摸操作界面。



▲怀旧色调的场景，东京铁塔还在建筑中。

玩家在游戏中的目的之一，就是要在练习模式中获得执照。车辆方面，标志性的E231系电车自然登场，而历代山手线的车辆也会收录，此外山手线外的车辆也会被收录于游戏中。而且正如标题的"复活"，50年代的风景也是游戏的一大特色。除了驾驶模式，还有知识问答、昭和照片收集等要素。

（文：马修）

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY



游戏一品轩

还有一个月左右的时间，E3大展便将拉开帷幕，从目前江湖上的各种传闻和已经公布的消息来看，此次E3将会是近几年来最值得期待的一届！除了3DS的亮相，是否还会有其他新主机公开呢？让我们期待E3的到来吧！

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 曾经热爱《冒险岛》的玩家·喜欢可爱清新动作游戏的玩家





NDS	冒险岛DS	厂商	Nexon	类型	ACT
	Maple Story DS	版本	韩版	编号	4894

冒险岛的大门在掌机上开启！



▲本作对“跳跃”动作要求很高。

相信有不少老玩家都还记得2D网络游戏《冒险岛》当年的盛况吧，它凭借着清新可爱的画面和轻松愉悦的游戏氛围得到了很多玩家的追捧，而今天为大家推荐的就是Nexon公司最近在NDS上推出的《冒险岛DS》。游戏继承了原作鲜艳亮丽的Q版画面风格，角色丰富而夸张的表情和精美的2D背景为游戏增色不少。让一些《冒险岛》老玩家感到欣慰的是，音乐方面除了加入一些新的曲目，原作大部分经典BGM得以保留，悠扬的鼓声、熟悉的曲调势必会激起老玩家们的回忆。游戏中共有战士、盗贼、弓箭手和魔法师4种职业可以选择，而每种职业的出生点、剧情、特性都各不相同，这种区别为玩家提供了重复游戏的动力，间接提高了游戏的耐玩度。本作的操作非常简便，即使是动作游戏苦手的玩家也能很快融入到游戏当中，但是要到达一些重要地点也同样需要玩家具有一定的操作水平，而“跳”这个动作始终贯穿着整个游戏，有时一不小心没跳好就会导致从高处掉落身亡，对于第一次接触《冒险岛》的玩家或许还需要时间适应。原作中受到好评的“纸娃娃”系统在本作得以保留，游戏中装备的武器防具都能直观地显示在人物角色身上，组合出一身特立独行的装束并不是什么难事。游戏还有一大特色就是可以与PC版的《冒险岛》进行联动（暂时只能与韩国服务器联动）。虽然游戏目前只推出了韩文版，不过最近有玩家将游戏ROM内置的日文文本提取出来并由此发布了日文替换版。



▲游戏可爱的风格十分吸引玩家。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



PSP 2010 FIFA 南非世界杯

厂商	EA Sports	类型	SPG
2010 FIFA World Cup South Africa	版本 欧版	容量	约1.6GB

四年一届的足球盛会再次来临，获得世界杯独家授权的EA当然不会放过这个捞钱的机会，在各大平台推出了“《FIFA》系列”的世界杯新作。本作包含了南非9个城市共10个比赛场地，共收录了199支参赛队伍的官方详细数据。相对前作，本作强化了球员的AI，跑位变得更加合理准确，游戏的射门机制得到了改良，球员动作也更加丰富细腻，比如球员停球转身的动作会根据站位等因素有所区分，而不是机械的只有一种方式。游戏还根据南非当地的气候环境进行了相应调整，在高原赛场比赛时队员的体力消耗速度会比一般赛场更快。在本作的挑战模式中，玩家可以回到足球历史上各个真实的经典时刻，通过不断解锁，用自己的方式一步步创造新的历史。南非世界杯即将燃起战火，热爱足球的玩家赶快用本作为世界杯预热吧！



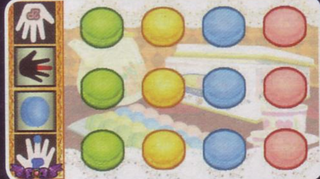
▲冲入禁区给对手致命一击！

推荐给 喜欢足球游戏的玩家·热切期待世界杯的人



PSP 爱的金手指

厂商	SCEA	类型	TAB
Finger Connection	版本 美版	容量	约4MB



▲本作中PSP主要充当屏幕显示的作用。

本作是一款专为情侣们量身定做的小游戏，最近该作刚刚登陆PSN。游戏“强大”的互动性十分有助于增强情侣之间的感情。它的玩法来自于生活中的踩色点游戏：一张毯子上有各种颜色的圆点，玩家们必须在毯子上利用各种办法踩到（或触碰到）指定颜色的圆点。在本作中，游戏屏幕就是一张分布着红、蓝、黄、绿四列圆点的“毯子”，进行游戏的时候两个人分别在PSP屏幕的两边，玩家根据游戏中随机抽出的提示，用对应的手指按住屏幕上提示的彩色圆点（PSP不是触屏，不要期待按住后会有什么反应），就这样随着游戏一步步进行，最后你和爱人的手指将为了按住屏幕上不同位置的彩色小圆点而不自觉地交织在一起。本作很贴心地设s置有语音提示，在手指遮满“毯子”不方便查看屏幕提示时有着很大作用。

推荐给 情侣玩家·想和心仪对象增加交流的玩家

NDS 秒速5厘米DS

厂商	ljner	类型	AVG
秒速5センチメートル	版本 中文版	编号	—

AVG MAKER DS是一套制作NDS平台AVG游戏的工具套件，使用它即使不怎么懂得编程也可以较为方便地制作出一款简单的AVG游戏。国内就有许多爱好者使用该软件开发出了各种文字AVG，现在为大家推荐的就是一款国人根据《秒速5厘米》电影版以及小说版而改编的一款文字AVG。电影版的原作非常优秀，而本作也可以说吸取了它的大部分精华。虽然本作的界面稍显简陋，不过其他方面都非常不错。新海诚动画的画面就像壁画一样精致，本作就大量采用了动画中的精美静态画面，而游戏中的BGM也采用了电影中的原声，同时还配有大量电影中的语音。游戏中有不少细节描写来自小说版，喜欢电影版的人一定要试试本作，肯定会有新的体会。

推荐给 喜欢原作动画的人



▲游戏通过电子小说的形式来讲述原作动画。



任天堂的一款音乐节奏游戏《节奏天国》引起了诸多游戏厂商的竞相模仿，最近又有一款“打拍子”游戏登陆NDS。与《节奏天国》一样，本作需要将NDS竖着玩，左屏是游戏主画面，右屏是游戏操作区。游戏的画面简约但色彩浓厚，夸张而恶搞的卡通角色设定给人以很深的印象。游戏的剧情介绍完全没有文字，都以分格漫画形式来呈现，这营造出了一种轻松欢快的氛围。《节拍城市》的操作很简单，触控笔有点击、划屏、长按共三种使用方式，在教学模式中玩家可以熟悉这三种操作在游戏中具体的应用。上手之后，玩家在小游戏中配合节奏强烈的背景音乐很快就能体会到“打拍子”给人带来的快感，而每个小游戏平均耗费的时间都比较短，可以随时拿出NDS来小玩一把。



▲游戏欢快的风格让人感到很放松。

推荐给 喜欢音乐游戏的玩家・想训练自己节奏感的玩家





▲优诺牌的魅力之一就是逆转的机会无处不在。

UNO牌被誉为是世界上最好玩的纸牌游戏，据说由意大利一个理发师发明，从推出至今十余年仍然风靡全球。这次推荐的是由Gameloft在PSP平台推出的UNO牌游戏，本作在传统玩法的基础上加入了许多新功能，玩法更加刺激。UNO的玩法很简单，就是在一定的规则内最快出完牌的人获得胜利，但是玩家间拥有相互制衡的功能牌，你随时都有可能从牌最少的人瞬间变为牌最多的人，所以玩家与对手之间的思维较量成为了本游戏的重心，本作的游戏规则说明非常生动详细，能让初学者很快地上手。除了自由模式以外，玩家还可以在联赛模式里检验你的牌技，赢取属于你自己的荣誉奖杯。本作最多支持四人联机对战，喜欢UNO牌的玩家不妨叫上朋友一起来玩。

推荐给 喜欢牌类游戏的玩家・喜欢益智游戏的玩家



本作原是iPhone上售价1.99美元的恐怖游戏，最近该作登陆PSN。游戏讲述了主角历尽艰险逃脱杀人狂魔追踪的故事。本作严格来说应该算是互动电影，它采用了全程真人演出的方式，风格阴郁而冰冷，第一人称视角和毛糙风格的画面给人带来了很大的视觉冲击力，戴上耳机配合游戏中主角急促的喘息声和一些令人毛骨悚然的环境音效，紧张压抑的气氛更是有增无减，令人如窒息一般。在观赏剧情的过程中，制作者为了增加代入感还设计了一些玩家需要参与的小“互动”，比如根据按键提示拨开树枝或是对逃跑路线进行判断，一旦不小心出现差错就会成为杀人狂魔的刀下亡魂。游戏花了很多功夫营造出一个逼真的恐怖气氛，不过遗憾的是本作的流程比较短。



▲毛糙模糊的画面风格仿佛能让人感觉到死亡的气息。

推荐给 喜欢恐怖游戏和电影的人・喜欢强烈刺激感的玩家

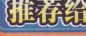
从零开始简单学中文

ゼロからカンタン中国语DS

NDS	
厂商	IE Institute
类型	ETC
版本	日版
编号	4885

NDS的游戏非常多，但它的学习软件也不少：戒烟、瑜伽、减肥、人工呼吸……这次介绍的学习软件则是教日本人学中文。本作主要由四个模式组成，在训练模式用户可以进行中文发音和句法的学习。发音部分会介绍各种音调以及声母韵母等，句法部分会通过对句子的彻底解析来帮助学习中文语法。在学习句法过程中用户不但可以听到例句的发音，还能够自己录音来和原句进行对比（有点像复读机）。在测试模式，用户能够进行中文的学习测试（对于我们来说这些题做起来满足感十足）。在百科模式下用户能够学习到中文的语言习惯以及中国的各种文化风俗。单词表和对话表模式则能够帮助你温习和检索。从逆向思维的角度来说，即使你不懂日语，也可以通过这款软件中的中文来反向了解日语。

▲这些题做起来非常有满足感。



想从中文反向了解日语的人





●“《雷顿》系列”新三部曲的第一作《雷顿教授与魔神之笛》在近日发布了完全汉化版，喜欢该系列的玩家绝不要错过。本辑光盘附赠了游戏，而《掌机王SP》第125辑有本作的详细攻略。

●Konami出品，一品轩曾推荐过的《蚂蚁王国》在最近推出了汉化版，本作是一款创意策略游戏，玩家需要组建自己的蚂蚁队伍来抵抗外星蚂蚁的侵略。

●Takara Tomy最近发售了“火影”的最新游戏作品《火影忍者疾风传 忍术全开！查克拉冲击》（4884），本作以4人乱斗形式登场，改进的“查克拉”技能系统令游戏更加火爆。

●同样是Takara Tomy出品，根据同名动漫改编的游戏《家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭》发售，和前作《炎之命运II》一样，本作同样是一款RPG。



●《真·三国无双 联合突袭2》在近日发售了官方中文版，游戏增加了不少的中国历史和神话人物，喜欢“《无双》系列”的玩家不妨一试。《掌机王SP》第131辑有本作的详细攻略。

●《世界足球 胜利十一人2010》在近日由有爱玩家发布了中超亚冠的修改版，加入了中超以及中甲的球队，同时游戏中的所有俱乐部、联赛、杯赛LOGO均采用真实LOGO。

●PSP的Minis游戏《福特克斯》在近日推出了完全汉化版，游戏中玩家需要在战场上建立围墙，将敌人阻隔起来，再通过武器来围剿敌人的堡垒。

●PC平台的文字AVG《天使不在的12月》在最近由国内同人汉化移植到了PSP平台，移植版未保留原作的CG模式并简化了菜单和目录。

●SCEA采用《小小大星球》引擎制作的Q版风格赛车游戏《摩登全民赛车》在近日推出了试玩版，游戏的最大特色是加入了众多的个性DIY元素。

没想到啊没想到，《战神3》一完竟然又有一款《战神》的新作品公布，而且还是PSP平台！看来网上泄露的E3参展游戏名单还真是不假！官方称本作比上一作增加了25%左右的内容，而游戏更是最大限度地挑战PSP的机能极限，期待E3大展能够披露更多的消息！



文 乌冬　美编 Juxi

由索尼克之父中裕司所创立的Prope制作的游戏虽然不多，但个个都是精品。本作是继Wii上的《大家一起来拍打》后中裕司的又一款新概念作品，游戏既有“《索尼克》系列”良好的速度感，并在操作上充分发挥了NDS的触控创意，下面就让我们一起来看看吧。

推荐度 B

NINTENDO DS

奇异鸟艾薇 IVY THE KIWI?	NBGI	ACT	2010年4月22日	日版
	1～4人	64Mb	3990日元	无对应周边

画面解说

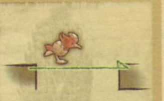
游戏介绍

故事的主角是一只名为艾薇的奇异鸟宝宝，艾薇一出世妈妈就不在身旁，看到别的动物都有妈妈，艾薇也不禁想念起自己的母亲来，最终这份思念化为了动力，艾薇独自一人踏上了寻找母亲的旅途。

游戏的玩法非常特别，我们操作的并不是主角艾薇，而是需要用触控笔画出藤蔓来引导艾薇前进。关卡中艾薇会奋不顾身地向前冲，即使遇到陷阱和敌人也不会停下，非常危险，这时我们就得用藤蔓来帮助艾薇渡过这些困难，最终让它安全到达关卡的终点。



搭路



最常用的引导方法，通常在道路出现高低差或遇到悬空的平台时使用，使用触控笔画出的线条会自动变为藤蔓，只要在想通过的地方画出藤蔓，艾薇就会把藤蔓当做平台通过，但要注意藤蔓只能是直线的，并且不能画得过长，否则藤蔓会因为拉扯过度而断掉。

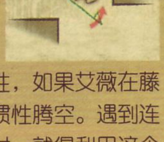
弹射

藤蔓都是有弹性的，可以将艾薇像打弹弓一样弹射出去，这是艾薇惟一一招攻击技巧，除了可以用来击倒敌人外，还可以破坏一些阻挡的石块或快速到达高处。具体操作如图中所示，用触控笔点住藤蔓的中间并往下拉扯，待艾薇进入拉扯的范围时再放开触控笔，这样艾薇就会被反作用力弹出去。另外不仅限于往空中弹射，只要操作适当，还可以实现横向和向下的弹射。



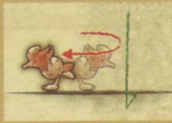


摆荡



画出藤蔓时，只要不松开触控笔，就可以以藤蔓的起始端为中心任意调整角度，而且调整时有惯性，如果艾薇在藤蔓上的话就可以让其借助惯性腾空。遇到连续的没有平台落脚的地形时，就得利用这个技巧来让艾薇长时间浮空，不过同画面内的藤蔓最多只能有3条，一旦画第4条时最早画的那条就会消失，摆荡时得避免画多余的藤蔓，以免脚下的藤蔓消失而掉落。

阻挡



艾薇无论何时都是一直向前冲的，碰到障碍物才会回头，如果不想让它横冲直撞，可以在其面前画一条竖向的藤蔓来手动改变它的前进方向，如遇到需要思考的陷阱时，可以用两条藤蔓将其困住来争取时间。另外阻挡不止对艾薇有效，对部分敌人和机关也是能发挥作用的，如从天花板落下的水滴和老鼠都可以用藤蔓挡住，避免让艾薇碰到。





▲羽毛一般位于比较隐蔽的地方。

根据玩家的过关分数系统会给予金银铜三种评价，影响分数的主要是时间，过关时间越短越好，其次是羽毛的收集，每关都有10个羽毛分布在关卡的各个地方，收集一个有500分的奖励，收集了一定数量后还会奖励生命。另外在关卡终点都设有一个领奖台，要引导艾薇去到领奖台处才算过关，根据到达的位置由低到高分别有100、300和500的分数奖励。要想获得高评价熟悉关卡是关键，第一次挑战推荐以过关为主，因为已经通过的关卡可以会保存在ステージトライアル里供玩家任意挑战，这时再来提升评价也不迟。



速度感比起《索尼克》来还是有所欠缺，不过操作确实是很有创意，不需要太高的操作技术，谁都可以直观地进行游戏。关卡的设计非常巧妙，光是过关的话不会太难，但如果要挑战评价就得对行进的路线好好构思一番才行。另外游戏的叙事风格也很独特，整个流程就像看童话故事一般。





“《逃亡》系列”是一款风靡欧洲的冒险游戏，本作就移植自PC平台的同名游戏，画面方面虽然用厂商“游戏画面可与动画相媲美”的形容有些牵强，但实际质量确属上乘。剧情及当中穿插的谜题与PC版基本相同，算得上是一部成功的移植之作。



文 伊娃 美编 澄香

NINTENDO DS

推荐度 B

逃亡 命运无常 Runaway: A Twist of Fate	Focus Home	AVG	2010年4月28日	欧版
	1人	1Gb	29.99欧元	无对应周边

游戏简介

游戏的故事情节紧跟前作，但又是一个独立的冒险，并且是布莱恩和吉娜一起进行的最终冒险。与前作不同的是，本作中玩家既能操作布莱恩，也能操控其女友吉娜了。游戏的操作非常简单，支持全程触控操作，使用触控笔点击屏幕，画面上便会显示前往不同地点的红色箭头。当点击场景中可调查的物体或人物时都会出现两个按钮，眼睛按钮代表调查，手掌按钮代表动作。通过调查玩家即可从中获取一些对解谜非常有用的信息，因此非常重要，而动作则一般用于收集道具，对一些非道具类物体无效。本作的谜题环环相扣，难度不低，因此以下为大家准备了解谜流程攻略，帮助大家顺利游戏，而剧情部分就留给大家自己欣赏吧！

流程攻略

第一章



在男友布莱恩的葬礼结束后，吉娜接到了布莱恩从墓穴中打来的电话，他想让吉娜将他从墓穴中秘密救出。

墓地

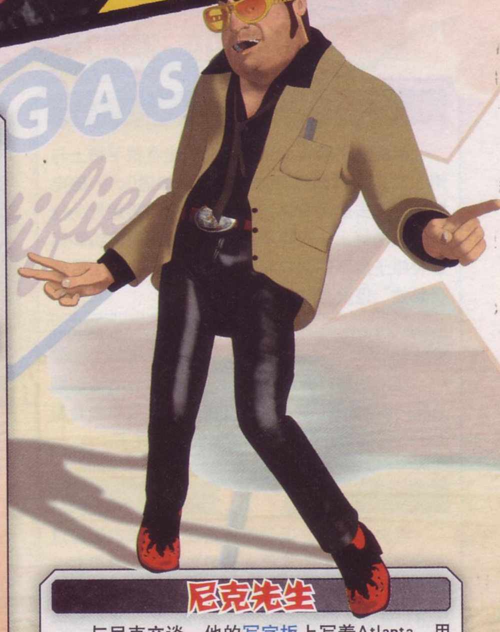
从花圈中获得紫色丝带，然后绕到陵墓后方与人物对话，随即跟随进入陵墓地下室。

陵墓地下室

与人物对话，拿走她左手边的手电筒。然后进入最里面的房间，取下壁画，获得骨灰坛。布莱恩的墓穴就在这堵墙的另一面，因此需要想办法将墙破坏。

教堂

掀开地上的毯子获得橡胶手套，右上方的木箱中能获得钥匙，打开栅栏门后获得铁锹。

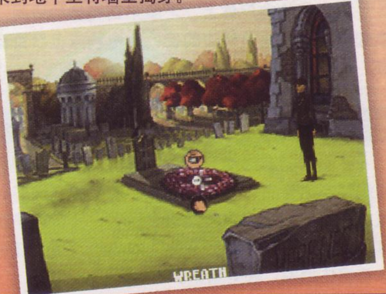


工作坊

与人物对话后获得棺材安装手册，从右侧的木桩上获得锉刀，出门，从灵柩车上获得皮带，用橡胶手套装满水后返回工作坊，将水倒入骨灰坛后放入冰箱冷冻。与瑞典男交谈获得照片后进入地下室，将骨灰坛放置在电缆上，然后回到教堂。

教堂、地下室

使用手电筒后将棺材安装手册放置于书上，便能找到棺材的确切位置。返回与人物交谈，让其翻译棺材安装手册后交给工作坊的人，打开左侧的门获得圆盘锯后回到陵墓地下室，将千斤顶放在雕像上会获得第二根皮带。回到教堂，从天井俯视井底的天使，使用一根皮带挂在天使身上。回到地下室，使用锉刀锉中间的石头，再把皮带挂在铁环上。回到教堂，使用圆盘锯和铁锹切断天使左侧的绳子，随后捡起地上出现的木棒来到地下室将墙壁捣穿。



第二章 The art of fleeing

赌场

分别与几个人物对话后来到304房间，从右边床上的枕头下获得薄荷糖果和小刀。与人物对话获得一个假想盒。假装吞下护士小姐的药片后前往娱乐室，并收好药丸。

娱乐室

将白色的写字板从书架上拿下，并收集右边的一盒回形针及马克笔。调查垃圾桶可获得生日蜡烛。

霍利斯特先生

与霍利斯特交谈得知他一直咳嗽，给他一块薄荷糖果，后来得知他将要开车去加利福尼亚州的Rancho Cucamonga，用马克笔在写字板上记下来。

尼克先生

与尼克交谈，他的写字板上写着Atlanta，用自己的写字板换取尼克的，便可帮助尼克搭霍利斯特先生的顺风车了。在换取写字板之前先用小刀割下他的行李包的两根松紧带。

304房间

将写字板和假想盒交给房间里的人，然后帮助他修理裤子上的松紧带，随后获得前往赌场的钥匙。

305房间

先去300房间获取电子秤和塑料管后来到305房间，与人物交谈，趁其大声吵闹时用电子秤砸坏304室的暖气。

修理暖气

当查克修理暖气时，使用马克笔放在Ernie的照片上，于是布莱恩会写下“查克是真正的国王”。随后从查克的工具箱中获得通风管道地图及手电筒，随后从300房间的通风管道成功脱出。





第三章 A matching suicide

客厅

从柜子上获得拳击手套后，坐在扶手椅上与博士交谈，得知只有他和法官才知道Gabbo的电脑密码。去厨房获得锅铲，再到后院将鱼骨头挂在门廊的线上，获得鱼钩。然后分别用鱼钩和锅铲将柜子底下的钥匙和信封弄出来，信封上写着“急件”但没有贴邮票。

屋棚

使用钥匙打开屋棚的门，进去后在右边的墙上获得潜水护目镜，用护目镜的放大效果查看拳击手套和信封，再从鱼篮子顶部获得绳子。

警长

再次与博士交谈后警长出现，他要吉娜通过说出查普曼妻子的昵称来证明自己是他的朋友。调查窗口旁的奖杯获得挂在上面的小盒子，打开后得知查普曼的昵称叫“Lovey Bird”，而他妻子的宠物的名字叫“Little Squirrel”。使用桌子上的电话，拨出最后接听的电话是与巴里交谈，而拨出最后拨打的电话才是与博士交谈，得知查普曼的昵称是“Lovey Bear”。

后院

来到后院的井旁，用钥匙打开井盖，井里很黑，去浴室获得荧光棒后返回，将荧光棒丢进井里。到楼上的十字走廊，从窗户上取下弓和箭。返回井边，组合箭和绳子后吉娜自动将其射入井里，会勾上来一只靴子，靴子里能获得一台便携电脑。

电脑

上楼将电脑放上桌子并接上电源，电脑开机需要密码，输入桌上名单里的“Hurricane”即可。吉娜发现电脑中有个要发送给法官的邮件还未发出，阅读后才知该邮件的内容能证明布莱恩并未杀人，于是将邮件发出。



第四章 The unexpected allies



300房间

使用复印机复印布莱恩身上的纹身，再前往303房间获得钢笔，然后通过通风管道进入死者库尔干的私人太平间。

太平间

将钢笔放在尸体上，之后来到隔壁的房间。拿起房间正中央磅秤边的碗，从电动床上获得枷锁，从医疗器械上获得吸管。

游泳池

往右来到游泳池，在游泳池的左拐角获得钳子和红色水管。试着移动抽屉，但是被卡住了，原来左数第二个洞里被铁棍卡住了，使用镊子将其夹出。使用该铁棍撬开边上的桌子，再将红色水管缠住抽屉，获得蹦床。

切换文件

从通风管道前往博士的办公室，在管道口处利用软管将吸管放到咖啡杯中，让博士喝咖啡，咖啡喝完后博士会起身去倒，此时趁机下来切换文件，再从通风管道返回太平间。

太平间

使用库尔干身上的指甲剪给他修指甲，然后使用钢笔将纹身画在他身上。结合之前获得的蜡烛和碗再放入焚化炉中，待蜡烛融化后倒在库尔干的头上将其头发去除。

逃生之路

穿过酒吧，从左侧第一个风扇处的梯子往上爬，使用铁棍撬开通风口的铁框。将钳子放置于电缆上，布莱恩便能从上方滑下来。

药物鉴定

布莱恩将之前护士小姐让他吃却没吃下去的药丸拿给恩尼看，恩尼告诉他这药丸叫Neuroshockine XR。往屏风左边走进入电视间，与里面的里塞特博士交谈，问他关于该药丸的事情，不过要先帮他将句子连起来，选择“Dead”和“Electrical Shock”，之后得知该药会导致极端的暴力行为。出来与恩尼交谈，将赌场的筹码交于恩尼后触发剧情。

第五章 Brian's deconstruction

胡同

调查垃圾桶，获得银色的喷绘罐，往右走，爬上垃圾桶右侧的梯子，不料被陌生男子击晕。

帐篷

使用特兰特里安提供的金属控制器来控制科德斯梅勒，打开他手里的罐子拿出药丸，并将手榴弹放进去，离开帐篷。

转移药丸

与奥康纳交谈，获得胶水，从吉普车中的后备箱里获得雪茄和椰子。用小刀切开椰子，将药丸放进去，再用胶水封好后交给奥康纳。

帐篷

返回帐篷，使用右边桌子上的电脑，将U盘插入电脑，寻找犯罪证据。再使用桌上的电话打给查普曼。

寻求帮助

调查粉色的洗衣篮获得围巾，从左边第二个架子的底部获得一块烙铁，组合围巾和烙铁，吉娜便会在围巾上烙下“报警”二字，随后将围巾伸出窗外。从左边第一个架子底部获得水桶，架子上方获得果汁，组合果汁和水桶，吉娜会将果汁倒入桶中，再将桶放在窗台上。

第六章 The end draws is near



收集道具

一直走来到胡同的尽头，从车库门上获得挂在上面的铁钩，使用铁钩往下爬到左边的大楼里。收集地上的碎石，从分压器的顶部获得锤子，再用铁钩强行打开起重机的门。从渠沟中获得公文包，打开后获得喷枪。离开大楼，来到中间的胡同，用铁钩打开井盖，获得防毒面具。爬上梯子，交谈后乘坐电梯到达楼顶，使用喷枪修理被闪电击断的金鸡奖杯上的鸡腿。

洗衣房

收集两个空果汁瓶，从货架上获得线圈，使用领带夹在果汁瓶上扎洞，再将线穿进去，扔出窗外。来到洗衣房的另一侧，从橱柜中获得传单，从洗衣篮中获得西服，爬上小窗口拿下围巾。乘左边的货梯往下，与吉娜联络后她会扔下熨斗，将衣服熨好，把围巾挂在门上从而打开门。

餐厅

返回中间的胡同，从左侧的窗口爬入，看见手持金鸡睡觉的男子，使用锤子将碎石锤破，再换下金鸡。随后将金鸡归还给汤姆，获得脚本。

手提箱

从粉色蜥蜴旁获得传单，从熟睡的男子口袋中获得发票，将传单和发票组合即可获得一千万美金，再将钱放入红色的手提箱，并使用银色喷绘罐将其更改为银色。最后将公寓前的门卫引到胡同中，使其掉入下水道。



游戏的剧情依然紧凑令人欲罢不能，当中穿插的众多谜题难度不低，且场景中可调查的内容非常丰富，系列FANS应该都很兴奋，追了多年总算是把该系列给追完了。

IRON MAN 2
THE VIDEO GAME

本作是由同名电影改编而成的动作游戏，玩家需要操控钢铁侠同敌人展开斗争并完成各种棘手任务。游戏的系统很简单，除了战斗系统就是装备强化了。电影里War Machine的登场是一大亮点，而在本作中，玩家不但可以使用Tony的钢铁装，还能换上James Rhodes的War Machine装。

光环视频收录 POCKET HALO

推荐度 C

文 伊娃 美编 Juxi

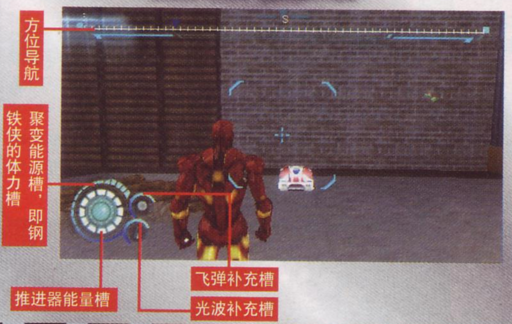
按键操作

滑杆	角色移动
□/△/○/×	准星移动
L	发射飞弹
R	发射光波/动作键
↑	近身格斗
↓	飞行模式下起飞/降落
→	扫描模式

PLAYSTATION PORTABLE

钢铁侠2 Iron Man 2	SEGA	ACT	2010年4月30日	欧版
	1人	39.99欧元	无对应周边	

画面说明



能源供给

聚变能源装置位于钢铁侠胸口，该仪器维系着钢铁侠的生命。当钢铁侠遭受敌人攻击时都会损耗能源，不过在未受到攻击的情况下会慢慢回复，而一旦能源耗尽后钢铁侠便会行动不能，此时玩家必须要完成一个解谜小游戏，即通过转动轨道的方式，在规定的时间内使得能源球顺利滚落到装置的中心，才能成功为装置供给能源。如果没能将轨道及时连接起来而致使能量球滚落，则供给失败，并且当前任务需要重新开始。



QTE操作

在BOSS战中或是在解救被火焰围困的平民时，屏幕下方会出现QTE按键操作提示，提示持续的时间一般都比较长而且按键简单，玩家只要及时完成即可，如果QTE失败也别担心，重新再来一遍就行了。

Hack迷你游戏

游戏中钢铁侠可通过Hack敌方系统的途径来打开安全门或是启动设备，当设备启动后会对范围内的所有敌人进行自动轰炸。Hack的过程并不复杂，通过转动六边形零件，使其周围的图案或点数与外框全部吻合即可，在规定的时间内将所有零件归位后即可Hack成功。

飞行

在家用机版的《钢铁侠2》和iPhone版的《钢铁人2》中，玩家都能操控钢铁侠于高空中翱翔，自由度非常高，而本作中的飞行系统实在不值一提，此处的“飞行”只是起到了跳跃的作用，通过低空飞行钢铁侠只能到达较高的平台而已。当钢铁侠飞行时会消耗推进器能量槽，槽耗尽后便无法起飞，能量槽可在不使用的情况下慢慢回复。

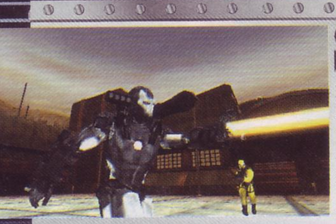
任务与战斗



游戏采用的是任务制，每个关卡都有若干个任务需要完成，玩家可随时按方向→键进入扫描模式，该模式下可查看本关已完成的任务以及下一个任务，确定后玩家可根据方位导航的箭头指示来确定前往下一站目的地的方向。

钢铁侠拥有两种武器，分别是追踪飞弹轰炸以及近距离光波射击，飞弹的火力稍强于光波，而且两种武器都只能单发点射。两种武器的使用都有着弹药限制的设定，攻击时均会消耗相对应的补充槽，耗尽后一段时间内无法继续发射，直到自动补充完毕。另外，使用光波射击时也会消耗能量槽，耗空后亦无法继续发射。游戏设计了自动辅助瞄准，只要敌人进入攻击框准星就会自动锁定瞄准，且准星的颜色由安全状态下的蓝色转变为警戒状态的红色，表示已成功锁定，一般情况下都能命中目标。

钢铁侠还拥有近身格斗技能，虽然打击感较差但攻击力度非常可观，适用于被围攻时使用，其杀敌效率要远高于近身状况下的其他射击系武器攻击。



装备强化

造型更酷的War Machine战争机器装的武器配置与钢铁侠的不太一样，多了额外的实弹重机炮，且机体的特殊能力也有所不同。每关结束后，玩家可使用通过完成任务而获得的技能点数来升级两种装甲的各个细节部位，除了钢铁装和战争机器装各自独有的武器外，其他部位的升级内容都相同。每个部位都提供了4个级别的升级项目，所需的技能点数越高，相应的能力也会越强。

装备	属性	技能点数	技能描述
AP Rockets（钢铁侠独有）	Base	500	小型飞弹，只对单个敌人造成伤害而非大范围打击
	H.E.	1000	飞弹的轰炸力度增强
	Flare	500	能摧毁敌方发射来的飞弹
	Salvo	1000	一次同时发射多个大型飞弹对付多个敌人
Gatling Gun（战争机器独有）	Base	500	装备肩部实弹重机炮
	Scatter	1000	迅速投掷扩散榴弹攻击
	Grenade	2000	迅速投掷一组手榴弹攻击
	Rail	4000	发射音速炮弹造成毁灭性爆炸
Power	Capacity Ⅰ	1000	增大聚变能源的容量值
	Capacity Ⅱ	4000	进一步增大聚变能源的容量值
	Recharge Ⅰ	1000	提升聚变能源的供给效率
	Recharge Ⅱ	4000	增加额外电能使得聚变能源的供给效率更高
Composite	Alloy Ⅰ	1000	提升钢铁装的材质使其防御耐久度增强
	Alloy Ⅱ	4000	大幅提升钢铁装的材质使其防御耐久度大幅增强
	Shielding Ⅰ	1000	在钢铁装的外部装备无形的防护罩为其屏蔽大部分攻击
	Shielding Ⅱ	4000	强化型防护罩
Sensors	Targeting Ⅰ	1000	增强传感器的处理性能，能同时识别多个目标
	Targeting Ⅱ	4000	进一步增强传感器的处理性能
	Data Ⅰ	500	扩充扫描模式下的信息数据。
	Data Ⅱ	1500	增强传感器的灵敏度，迅速找到敌人的弱点部位。

装备	属性	技能点数	技能描述
Propulsion	Agility Ⅰ	500	提升推进器的性能，飞行时能自动避开路障
	Agility Ⅱ	1500	进一步提升推进器的性能，飞行时能更早地避开路障
	Boosters Ⅰ	500	为推进器装备冷却系统，延长其持续时间
	Boosters Ⅱ	1500	推进器持续工作的时间更长
EM Rocket	Base	500	光波附带电磁波干扰功能
	Stun	1000	光波附带震撼功能，能减慢敌人的行动一段时间
	Jammer	2000	光波附带强力干扰功能，对范围内的所有敌方系统均有效
	Module	4000	如果拾得敌人掉落的能源体，则能直接为钢铁侠供给能源
Repulsor	Base	1000	提升发射器的性能，可发射能瞬间粉碎目标的光束
	Bomb	2000	提升发射器的性能，可一次发射一组能量弹
	Dual	1000	同时使用左右手的发射器来对付同一个目标
	Stream	4000	发射器可发射出强劲无比的能量光束
Uni—Beam	Base	500	发射大伤害复合光束攻击
	Shockwave	1000	使用复合光束发散攻击，保证在受到最少伤害的情况下对付多个敌人
	Array	2000	复合光束附带电子脉冲功能，对范围内的所有敌人均有效
	Proton	6000	消耗大量能源造成终极大魄力爆炸



无论是画面上还是系统上，都看得出来开发商并没有花费太多心思，除了游戏的剧情，其他诸如蹩脚的操作、乏味的战斗都让人提不起一点兴趣。



向三国历史致敬的话题漫画《一骑当千》改编的游戏又在PSP上与大家见面了。这个游戏除去某最大卖点以外，平心而论打击感做得还不错，菜单与出击音乐很好听，从未接触过该系列的玩家把其当成一款正常的ACT来操作相信也不会太失望。那么先来看看游戏的内容吧。

光环视频收录 POCKET HALO

文 AKIHA 编 阿鲁 美编 澄香

推荐度 B

PLAYSTATION PORTABLE

一骑当千 十字冲击
一骑当千 クロスインパクト

MMV	ACT	2010年4月28日	日版
1人	5229日元	无对应周边	



操作方法

游戏提供了三种操作方式，在这里以默认的“甲”模式进行讲解。

方向键	移动/跑动
滑杆	跑动
○	超越极限技（血槽必杀）
△	强攻击/飞翔击
□	通常攻击
×	跳跃/受身
L	斗气开放
R	交换角色
L+□	斗气必杀技1
L+△	斗气必杀技2
L+R	合体斗气必杀技
R+○	召唤援军

画面内要点

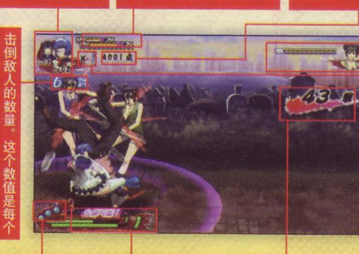
头像在前排的是正在使用角色，后排的是正在休息的角色。

血槽。粉红色的部分在休息时会逐渐回复，残血时会闪光并进入斗气状态。

得分点数。也就是角色升级所需的经验点数。

击倒敌人的数量。这个数值是每个角色分开计算的。

复归次数。死亡一次会减少1，归0后游戏结束。



援护数量。三颗宝珠就代表还可以召唤三次。

气槽。不足一级为蓝色，一级以上为绿色，二级为粉色。

正在攻击的敌人的血槽。

连击数。连击数越高，得分点数上升越快。

斗技盘



每过一关取得斗技点数后，都可以在斗技盘进行角色的强化。强化的斗技之间有一定的先后关系，想要强化后面的斗技，必须先强化其前面要求的斗技。如何取舍看玩家自己的意愿了。我个人推荐优先强化可以打通空中斗气必杀技的斗技链。

斗气必杀技

使用斗气必杀技击倒敌人的时候，敌人身上的衣服会爆裂开。如果是武将被斗气必杀技击倒，那么特写镜头也会变更成衣衫不整的样子（笑，游戏的主要卖点）。





游戏主要模式解析



超・爆裂斗士列传

也就是俗称的故事模式。进入此模式后首先要选择进行故事的阵营。游戏中给出了南阳篇、成都篇和许昌篇可供选择。

最强斗士演戏

街机模式。选择一名主要角色不断过关。很厚道的，每个角色都有自己的原创故事。

白热武斗祭

挑战模式。按照各关卡中设定的条件来完成挑战任务，奖赏的斗技点非常丰厚。

游戏设定

更改游戏中的各项设置。

斗士画廊

在此鉴赏游戏中获得的各种画像和音乐，以及角色的综合成绩。

协力游戏

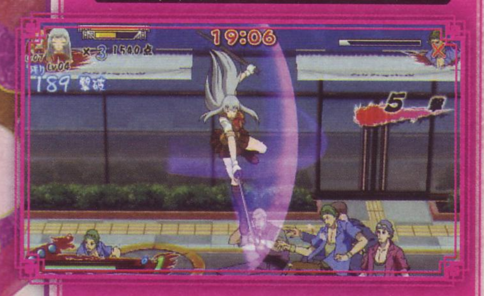
在这里可以双人联机玩街机模式。

战斗技巧解析

难度分歧

游戏分为“易”、“井”和“爆”三个难度，分别对应“简单”、“普通”和“困难”的难度等级。由于大部分隐藏要素都要求至少是“井”难度以上通关才出现，因此之后讲解的战斗方法以“井”难度为最低标准。反正“易”难度的敌兵随便搞搞就死了。“井”难度的敌兵血厚，拥有不错的进攻意识，关底武将还会放斗气必杀技。“爆”难度的敌兵血更厚，攻击意识更强烈，低等级角色稍有不慎就会惨死。推荐第一次进入游戏的初学者还是从“井”难度上手。

战斗技巧之一·跳攻击



虽然得分点数（也就是角色获得的经验值）跟连击数是有关的，但若是在故事模式中，隐藏要素的开启条件只要求通关，所以要以快为重点。这里推荐跳>空中通常攻击>空中强攻击的套路一直循环。跳起来即使被敌人打到也可以立刻受身，空中通常攻击的速度很快但是无法将敌人击飞，空中强攻击威力大且可以将敌人击飞但是发动慢，因此将空中强攻击用来取消空中通常攻击，既可以达到出手快的效果，还能将敌人以高伤害击飞以便下一轮追打。这种攻击套路落地的时候硬直也小，再配合滑杆直接跑动带来的谜之漂移感，可谓是攻防一体的好招式。大部分角色都能使用，除了孔明……

战斗技巧之三·飞翔击

“易”与“并”难度下几乎用不到这个技巧，只有在面对“爆”难度下皮厚到不行的敌人时，飞翔击的优势才能体现出来。先记好如何最快启动角色的飞翔击，待飞翔击命中后立刻按×键起跳，则会进入“飞翔乱舞”的追打模式中。名字看起来拉风到不行，其实就是在跳起来以后连打□键，角色会进行威力极大的追加五连击。这是快速歼灭强敌的手段，应该熟练掌握。

战斗技巧之五·血槽的管理

特别是对于低防的角色（左慈、孔明）来说，这是相当重要的问题。当角色被攻击后，如果周围还有不少的敌兵，应该毫不犹豫的使用超越极限技来突围。要知道被“并”与“爆”难度的敌兵随便打一下都比使用超越极限技消耗的血量更多。另外角色残血时会进入斗气状态，此时气槽会自行缓缓上涨，因此应该立刻把该角色换到后阵去，待其气槽满后再换出来，放完斗气必杀技后再换回去，以此往复。两名角色都进入残血斗气状态的话，可以通过不断换人放必杀来歼灭敌人，可以说是最强的作战方式。

战斗技巧之二·墙角无限连

用吹飞攻击等招式将敌人打到版边角落后，可以用一些对躺着的敌人也有判定的攻击将其一直屈死在角落里，比如孔明与赵云的重攻击就有这个效果。这也是打连击数快速升级的诀窍。如果选用的角色没有对地面有攻击判定的招式，可以先用超越极限技或者气槽必杀将其打起来，再立刻用通常攻击形成的连技不断攻击浮空的敌人，或者是快速重复跳攻击的套路也能达到相同的效果。

战斗技巧之四·气槽的运用



通过攻击敌人会不断增加气槽。一级气槽下可以进行斗气开放，可以放斗气必杀技1，也可以存到二级气槽后放威力更大的斗气必杀技2，那么如何才是最有效率地运用方法呢？依我个人之见，首先是不要吝啬斗气必杀技1的使用，因为这是快速歼灭大范围内敌人的一个无风险强力手段，特别是在“爆”这样的难度下，保存自己的血量并快速歼灭敌人是很重要的课题。因此推荐看到大堆敌人聚集的情况下，立刻上前放斗气必杀技1。如果你的气槽正处于刚好一级的状况下，可以先斗气开放打出高威力的连技，最好是能带入“飞翔乱舞”，然后在气槽还没归0的时候用空中斗气必杀技收尾，可以达到伤害的最大化。但是相反要注意限制使用完全消耗二级气槽的斗气必杀技2。虽然威力大增可是也不见得比连放两次斗气必杀技1的伤害高多少，更重要的是在气槽空着的期间要保命只能依靠消耗血槽的超越极限技。对于“爆”难度来说，应该随时保持有一级气槽才是比较明智的做法。

玩后感

虽然碍于特快的篇幅无法详细介绍，不过本作的隐藏要素其实不少，而且想要全解除还要一定的毅力，可以说耐玩度和耗时度是相当的高。各种恼杀特写镜头也够分量，相信各位粉丝对其评价应该不会低的吧。顺便说下，我是以一名正常ACT玩家的观点来审视这款游戏的……

文 阿鲁 协力 晴天 美编 咕噜

DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 S

光环视频收录 POCKET HALO

以捕捉和养成为主要要素的"《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列"虽然是一款《DQ》外传性质的作品，但实际上在前几部作品的造势下已经成为了人气不亚于正统续作的游戏。游戏发售前，厂商也对本作进行了非常到位的宣传，接下来就由在下为各位全面剖析这款重量级作品。

NINTENDO DS

勇者斗恶龙 怪兽统领者2 ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG	2010年4月28日	日版
	1～8人	1Gb	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



游戏界面介绍

1. 出场的怪物同伴，怪物有体积之分，前排出战栏和后排备用栏一共只有6格的容量，在选择怪物时需慎重
2. 使用道具
3. 使用怪物的技能
4. 给怪物装备武器
5. 和备用栏中的怪物进行交换
6. 设置怪物的作战方针，四个选项分别是使用最强的攻击方式全力进攻、尽量使用特技或咒文进攻、随时注意保持我方的HP、禁止使用特技或咒文
7. 分配技能点
8. 记录
9. 邂逅通信对战
10. 查看游戏中关于系统杂项的解说或一些游戏技巧，数量会随着游戏的进行不断追加
11. 使用角色的特技，其中包括地图传送、传送点传送（开启该区域的传送点后即可使用）、盗贼之鼻以及隐身
12. 队伍里有同伴会回复魔法时进行自动回复，会消耗MP
13. 回复所有怪物的HP和MP，能使用3次，返回飞行船休息后恢复可使用次数





战斗界面介绍

1. 自动战斗
2. 对怪物下达具体的指令
3. 设定作战方针
4. 捕捉怪物
5. 使用道具
6. 逃跑
7. 和备用栏中的怪物进行交换



邂逅通信对战

如果两台或两台以上机器同时选择邂逅通信对战时，就可以找到对方的资料，此时就可以与对方进行战斗了。战斗结束后可以获得奖励，无论胜败与否都可以把对方的队伍资料保存在这里，最多能保存8支队伍，之后就可以随时挑战这些队伍了。在进行邂逅通信对战时，可以捕捉对方队伍中的怪物，这也算变相降低了怪物的收集难度。

邂逅通信对战奖励	
胜利次数	奖励物品
5	ホイミスライム
10	すばやさの种×10
25	ドラゴン
50	はぐれメタル
75	いのちのきのみ×10
100	ゴールデンゴーレム
150	力の种×10
200	スライダーヒーロー



商店

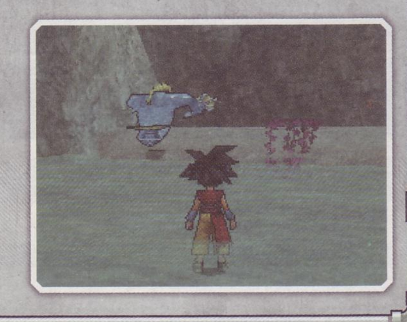
完成“密林”地区的流程后就可以使用飞船里的商店和旁边的存款机了。在流程中可以获得一种名叫“ちいさなパーツ”道具，将这种道具交给商店右边的箱子就可以提升商店的等级，从而买到更多物品。除了各种武器和回复道具外，在这里还可以买到能够决定怪物性别的特殊道具，是后期抓捕、合成怪物时必不可少的。

怪物的捕捉

在战斗时选择“スカウト”指令就可以抓捕指定的怪物，进行抓捕攻击时，右上方的数字会随着我方怪物的攻击而增长，增长幅度和攻击力成正比，因此在实行抓捕指令前可以先将敌人消灭至只剩需要抓捕的怪，然后可以通过技能或者执行“テンション”指令进行蓄力等方式提高自身的攻击力，这样才能保证抓捕的成功率。游戏中占三格体积的大体型怪物在通关之后才可以捕捉。

迷宫里的注意事项

在迷宫里进行探索时有时间和季节的区别，主要分为白天和夜晚以及晴天和雨天。时间和季节的变化都会影响到出现怪物的种类，除了出现的怪物会有所不同外，在晴天或雨天的环境里还会出现一些另一种天气时无法通过的道路。白天与夜晚可以在通关后与飞船里的史莱姆对话来进行选择，而在大地图画面上选择地点时可以发现闪烁的地点，这种闪烁的地点代表是雨天，玩家可以通过不断进出大地图来刷出特定的天气。迷宫中的敌人和《DQ IX》一样是可以看见的，也存在会主动追击的怪和不会主动追击的怪，从背后接触怪进入战斗时有很大几率先制攻击。除了一般的怪物，迷宫中还会出现体积为3格的巨大怪物，当它们出现时背景音乐会发生变化，小体型怪物会落荒而逃，这种怪物的实力一般都很强，前期千万不要去招惹，通关后可以对巨大怪物进行捕捉。



怪物的合成

在飞船的怪物寄存所里调查左边的机器可以查看已捕捉或曾经捕捉过的怪物的资料以及进行怪物存放的指令，和右边的NPC对话就可以对怪物进行合成了（完成平原的流程后出现）。想要进行合成，首先得将需要合成的怪物练到10级以上，并且只有不同性别的怪物才能两两合成。作为合成的父母怪可以将它们能力总和的1/4继承给子怪，技能树也可以从父母怪那里继承一部分，因此父母怪的等级越高，合成出来的子怪初始能力值就越强。合成出来的怪物的性别为随机，不过在流程中可以获得“♂のつえ”和“♀のつえ”，将这两个杖装在父母怪身上就可以自行决定子怪的性别了。其中“♂のつえ”需要击败“海岸のオセアーノン”后在里面的宝箱中获得，而“♀のつえ”则需要完成斗技场左边区域泥偶的“劝诱测试”的Lv9才能获得。



怪物基本合成表
スライム系=史莱姆系
ドラゴン系=龙系
しぜん系=自然系
まじゅう系=魔兽系
ぶっしつ系=物质系
あくま系=恶魔系
ゾンビ系=僵尸系

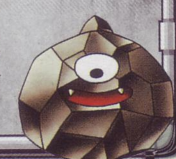
父/母	スライム系	ドラゴン系	しぜん系	まじゅう系	ぶっしつ系	あくま系	ゾンビ系
スライム系	スライム系	ぶっしつ系	ドラゴン系	ゾンビ系	あくま系	ゾンビ系	まじゅう系
ドラゴン系	ぶっしつ系	ドラゴン系	まじゅう系	ぶっしつ系	あくま系	ゾンビ系	スライム系
しぜん系	ドラゴン系	まじゅう系	しぜん系	ドラゴン系	まじゅう系	スライム系	あくま系
まじゅう系	ゾンビ系	ぶっしつ系	ドラゴン系	まじゅう系	しぜん系	ドラゴン系	ぶっしつ系
ぶっしつ系	あくま系	あくま系	まじゅう系	しぜん系	ぶっしつ系	しぜん系	スライム系
あくま系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	しぜん系	あくま系	しぜん系
ゾンビ系	まじゅう系	スライム系	あくま系	ぶっしつ系	スライム系	しぜん系	ゾンビ系

全怪物列表

注1：合成方法不止一种，表里提供的合成例子并不是最简单或最节约时间的方法，仅供参考。

注2：下表合成例子中的红色字体代表“四体合成”，需要祖父和祖母都是特定怪才能成功合成出来。

下表的第260号怪物需要完成任务后才能获得，从飞行船出口离开后可以选择前往其他区域，其中闪烁的地方表示雨天，在进入雨天的区域时有一定几率会遇到キャプテンクロウ的挑战事件，完成该挑战任务后就可以得到这个怪物了。



编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
001	スライム	F	スライム系	1	○	○	–	–	スラフォース/守备力アップ	会心出やすい/メラブレイク
002	コドラ	F	ドラゴン系	1	○	○	–	スライム×カバシラー	ぼうぎょ/攻击力アップ	炎ブレスブレイク
003	カバシラー	F	しぜん系	1	○	○	–	–	バギ&デイン/すばやさアップ/メラガード	みかわしアップ/れんぞく
004	ももんじゃ	F	まじゅう系	1	○	○	–	コドラ×カバシラー	けもの道/攻击力アップ	れんぞく
005	わらいぶくろ	F	ぶっしつ系	1	○	○	–	コドラ×ホイミスライム	ホラー	ねむりブレイク
006	ドラキー	F	あくま系	1	○	○	–	スライム×どろにんぎょう	ブラックファイター/すばやさアップ	みかわしアップ/バギブレイク
007	ゴースト	F	ゾンビ系	1	○	○	–	コドラ×ドラキー	アンデッド/かしこさアップ	みかわしアップ/マホトーンブレイク
008	タマゴロン	F	スライム系	1	–	○	–	スライム×コドラ	ヒャド&ギラ	息ふうじブレイク
009	リザードキッズ	F	ドラゴン系	1	○	○	○	スライム×コドラ	ブルーファイター/攻击力アップ	–
010	くしざしツインズ	F	しぜん系	1	–	○	–	コドラ×カバシラー	ジャミング/攻击力アップ	おうえん/斩击ふうじブレイク
011	いたずらもぐら	F	まじゅう系	1	○	○	–	ももんじゃ×くしざしツインズ	レンジャー/攻击力アップ	テンションアップ/アイテム%アップ
012	どろにんぎょう	F	ぶっしつ系	1	○	○	–	いたずらもぐら×きりかぶおばけ	ダンサー	踊りふうじブレイク
013	リップス	F	あくま系	1	○	○	–	コドラ×ドラキー	さいみん/かしこさアップ/マインドガード	こんらんブレイク
014	きりかぶおばけ	F	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×リップス	エコロジー/守备力アップ	–
015	リーファ	F	スライム系	1	–	○	–	スライム×いたずらもぐ	バギ&ギラ	回复のコツ/ザキブレイク
016	いばらドラゴン	F	ドラゴン系	1	–	○	–	コドラ×きりかぶおばけ	どくが	みかわしアップ/どくブレイク
017	はさみくわがた	F	しぜん系	1	○	–	○	エビラ×おおさそり	むしのしらせ/守备力アップ/メラガード	テンションアップ/マヒブレイク
018	キャタピラー	F	しぜん系	1	–	○	–	いたずらもぐら×カバシラー	イオ&ドルマ	ひん死で会心
019	ブークブック	F	まじゅう系	1	○	○	–	ももんじゃ×はさみくわがた	ダンサー/攻击力アップ	スカウト%アップ
020	おばけキャンドル	F	ぶっしつ系	1	○	○	–	きりかぶおばけ×おおきづち	レッドファイター	メラ系のコツ
021	おおめだま	F	あくま系	1	–	○	–	ヘルホーネット×きりかぶおばけ	ふういん	ひん死で会心/マホトーンブレイク
022	おばけきのこ	F	ゾンビ系	1	○	○	–	コドラ×きりかぶおばけ	アンデッド/かしこさアップ/ヒャドガード	どくブレイク
023	バブルスライム	F	スライム系	1	–	○	–	スライム×おばけきのこ	スラフォース	どくどくボディ/どくブレイク
024	アルゴリザード	F	ドラゴン系	1	○	○	–	ブークブック×キメラ	どくが	にげあし
025	ヘルホーネット	F	しぜん系	1	○	○	–	カバシラー×おばけきのこ	ふういんの技/すばやさアップ	みかわしアップ/マヒ攻击
026	おおきづち	F	まじゅう系	1	○	○	–	ももんじゃ×ヘルホーネット	ハンター	テンションアップ/おうえん
027	ブリザード	F	ぶっしつ系	1	–	–	○	フレイム×シルバーデビル	ブルーファイター	ヒャド系のコツ/ヒャドブレイク
028	ブチット族	F	あくま系	1	○	○	–	ヘルホーネット×ドラキー	メラ&バギ	れんぞく/スカウト%アップ

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
029	マドハンド	F	ゾンビ系	1	○	○	—	ゴースト×ブチット族	いしあたま/かしこさアップ	—
030	ホイミスライム	F	スライム系	1	○	○	—	スライム×マドハンド	HP回复/すばやさアップ	回复のコツ/マホトラブレイク
031	マッドプラント	F	しぜん系	1	○	○	—	コドラ×ヘルホーネット	メラ&ギラ	どく攻击/ギラ系のコツ
032	シャイニング	F	ぶっしつ系	1	○	○	—	おばけきのこ×おおきづち .	メラ&イオ	イオ系のコツ/イオブレイク
033	シーメーダ	F	あくま系	1	○	○	—	シャドー×ホイミスライム	みずげい	回复のコツ/踊りふうじブレイク
034	メラゴースト	F	ゾンビ系	1	—	○	—	ゴースト×ホイミスライム	メラ&ギラ	メラ系のコツ/メラブレイク
035	スライムベス	E	スライム系	1	○	○	—	コドラ×ホイミスライム	メラ&デイン	メラ系のコツ/マヌーサブレイク
036	デンデン龙	E	ドラゴン系	1	—	○	○	コドラ×ヘルホーネット	あらくれ	会心出やすい
037	ベビーパンサー	E	しぜん系	1	○	○	—	マッドプラント×ホイミスライム	けもの道/すばやさアップ	れんぞく/息ふうじブレイク
038	デッドペッカー	E	まじゅう系	1	○	○	—	おおきづち×ヘルホーネット	ギラ&デイン/すばやさアップ/ヒャドガード	れんぞく/フールブレイク
039	ガオン	E	ぶっしつ系	1	○	○	—	スライムブレス×デンデン龙	えんかい	マヌーサブレイク
040	シャーマン	E	あくま系	1	○	○	—	スライムベス×ドラキー	インスパイア	カウンター/踊りふうじブレイク
041	ドロル	E	ゾンビ系	1	○	○	—	ゴースト×ベビーパンサー	ギラ&ドルマ/守备力アップ	—
042	ドラゴスライム	E	スライム系	1	○	○	○	スライム×コドラ	スラフォース	みかわしアップ/ギラブレイク
043	スノードラゴン	E	ドラゴン系	2	—	○	○	コドラ×ドラゴスライム	吹雪	みかわしアップ/ヒャド系のコツ/メガボディ
044	キメラ	E	しぜん系	1	○	○	—	ヘルホーネット×ベビーパンサー	いじょう回复	れんぞく/踊りふうじブレイク
045	イエティ	E	まじゅう系	1	—	○	—	キメラ×いたずらもぐら	ヒャド&デイン	れんぞく/吹雪ブレスブレイク
046	ばくだんいわ	E	ぶっしつ系	1	○	○	—	どろにんぎょう×キメラ	じこぎせい	テンションアップ
047	じんめんガエル	E	あくま系	1	○	○	—	ドラキー×ばくだんいわ	HP回复	—
048	ミイラおとこ	E	ゾンビ系	1	○	○	—	ゴースト×ドラキー	アンデッド	ねむり攻击
049	スライムファング	E	スライム系	1	○	○	—	スライム×ミイラおとこ	サムライ/すばやさアップ	テンションアップ
050	いっかく龙	E	ドラゴン系	1	○	○	○	ホークブリザード×キメラ	じこぎせい	テンションアップ/マインドブレイク
051	あばれうしどり	E	しぜん系	1	—	○	—	キメラ×ヘルホーネット	あらくれ	カウンター/ねむりブレイク
052	コサックシーブ	E	まじゅう系	1	—	○	○	デッドペッカー×スライムファング	ナイトメア	ねむり攻击/ねむりブレイク
053	フレイム	E	ぶっしつ系	1	○	○	○	どろにんぎょう×いっかく龙	レッドファイター/守备力アップ	メラ系のコツ/メラブレイク
054	くびかり族	E	あくま系	1	○	○	—	フレイム×エンゼルスライム	バーサーカー	メタルハンター
055	エビルドライブ	E	ゾンビ系	1	—	—	○	スカルゴン×あくま系	ふういんの技	カウンター/ダウンブレイク
056	スライムつむり	E	スライム系	1	○	○	—	スライム×スライムファング	ガード/守备力アップ	会心出やすい/メラブレイク
057	ドラゴンブッシュ	E	ドラゴン系	1	○	○	○	コドラ×スライムつむり	メラ&バギ	みかわしアップ/ボミエブレイク
058	ボグフィッシュ	E	しぜん系	1	○	○	—	カバシラー×スライムつむり	ハンター/守备力アップ	ビリビリボディ/マインドブレイク
059	ホークブリザード	E	まじゅう系	1	○	○	○	ももんじゃ×ボグフィッシュ	コールドスリープ/すばやさアップ/マヒガード	みかわしアップ/せんせいりつアップ
060	リンリン	E	ぶっしつ系	1	—	○	—	デンデン龙×フレイム	いしあたま	こんらん攻击/ベタンブレイク
061	ドルイド	E	あくま系	1	—	○	—	ホークブリザード×ドラキー	イオ&バギ	回复のコツ/マホトラブレイク
062	ドロルメイジ	E	ゾンビ系	1	○	—	—	—	バギ&ドルマ	スカウト%アップ/マホトラブレイク
063	ぶちスライム	E	スライム系	1	○	○	—	スライム×ホークブリザード	バギ&ギラ	デインブレイク
064	ブリズニャン	E	しぜん系	1	○	○	—	ボグフィッシュ×スライムつむり	バギ&ヒャド	ヒャド系のコツ/ラブリー

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
065	アルミラージ	E	しぜん系	1	○	○	–	カバシラー×ブリズニャン	けもの道/守备力アップ	テンションアップ/デインブレイク
066	ワンダーフール	E	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×アルミラージ	インスパイア	れんぞく
067	おどるほうせき	E	ぶっしつ系	1	○	○	○	フレイム×アルミラージ	ダウナー	オロオロ/ゴールド増
068	ベビーサタン	E	あくま系	1	○	○	–	くびかり族×アルミラージ	メラ&イオ/かしこさアップ	イオ系のコツ/イオブレイク
069	スキッパー	E	ゾンビ系	1	–	○	–	ベビーサタン×ドロル	ジャミング	にげあし
070	スライムカルゴ	D	スライム系	1	○	○	–	スライムベス×アルミラージ	MP回复	にげあし
071	ドラゴン	D	ドラゴン系	2	○	○	–	ホークブリザード×アルミラージ	ドラゴンスピリッツ	メガボディ/デインブレイク/息ふうじブレイク
072	モーモン	D	まじゅう系	1	○	○	–	ホークブリザード×スライムカルゴ	メラ&デイン	ラブリー/经验值增
073	ひとくい箱	D	ぶっしつ系	1	○	○	○	フレイム×ベビーサタン	ホラー	ひん死で会心/アイテム%アップ
074	びっくりサタン	D	あくま系	1	○	○	–	スライムベス×ベビーサタン	ダンサース/すばやさアップ	わるぐち/ベタンブレイク
075	ダースウルフェン	D	ゾンビ系	1	–	○	–	ゴースト×びっくりサタン	ヒャド&ドルマ	テンションアップ
076	スノーム	D	スライム系	1	–	○	–	スライム×びっくりサタン	ヒャド&ギラ	ヒャド系のコツ/ヒャドブレイク
077	スカルゴン	D	ドラゴン系	1	○	–	○	ドラゴン×ゾンビ系	ヒャド&ドルマ	ヒャド系のコツ/ドルマ系のコツ
078	せみもぐら	D	しぜん系	1	–	○	–	ホークブリザード×アルミラージ	ダウナー	ボミエブレイク
079	よるのていおう	D	まじゅう系	1	○	○	–	ホークブリザード×びっくりサタン	ため息/かしこさアップ	みかわしアップ/ねむりブレイク
080	シャドー	D	ぶっしつ系	1	○	○	–	どろにんぎょう×よるのていおう	死神/守备力アップ	ドルマ系のコツ/れんぞく
081	デザートデーモン	D	あくま系	1	–	○	○	シャドー×ベビーサタン	ガード	会心出やすい
082	ハエおとこ	D	ゾンビ系	1	–	○	–	シャドー×きりかぶおばけ	ふういん	みかわしアップ/フールブレイク
083	スライムナイト	D	スライム系	1	–	○	–	シャドー×スライム系	ホワイトファイター	カウンター/イオブレイク
084	ドラゴンバゲージ	D	ドラゴン系	1	–	○	○	コドラ×シャドー	火炎	经验值增
085	ぐんたいガニ	D	しぜん系	1	○	○	–	カバシラー×シャドー	ぼうぎょ	くじけぬ心
086	サーベルきつね	D	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×ぐんたいガニ	レンジャー	こうどうはやい/ヘロヘロ
087	きつじんいかり	D	ぶっしつ系	1	–	–	○	リンリン×あくま系	いしあたま	ルカニブレイク
088	レッサーデーモン	D	あくま系	1	○	○	–	デザートデーモン×シャドー	ようじゅつ	ベタンブレイク
089	パラサキス	D	ゾンビ系	1	–	○	–	ゴースト×レッサーデーモン	VSドラゴン	れんぞく/ドルマブレイク
090	メタルスライム	D	スライム系	1	○	–	–	–	スラフォース	メタルボディ/オロオロ
091	ストーンスライム	D	スライム系	1	○	○	–	スライムカルゴ×レッサーデーモン	イオ&ギラ/守备力アップ/ルカニガード	ギャンブルボディ
092	フーセンドラゴン	D	ドラゴン系	1	○	○	–	コドラ×ストーンスライム	火炎/攻击力アップ	こうどうおそい/メラブレイク
093	おおさそり	D	しぜん系	1	○	○	–	ぐんたいガニ×しぜん系	むしのしらせ/守备力アップ	会心出やすい/マヒ攻击
094	オーク	D	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×おおさそり	しんそく	回复のコツ
095	ゴールドマン	D	ぶっしつ系	1	–	○	○	ゴーレム×ゴールデンゴーレム	ばくひょうの剑技	テンションアップ/ボミエブレイク
096	ビックアイ	D	あくま系	1	–	○	–	ゴールドマン×ストーンスライム	さいみん	れんぞく/ウトウト
097	がいこつ	D	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×おおさそり	ダウナー	体技ふうじブレイク
098	エンゼルスライム	D	スライム系	1	○	○	–	スライム×がいこつ	HP回复/かしこさアップ	みかわしアップ/回复のコツ
099	ギャオース	D	ドラゴン系	1	○	○	–	スライムタワー×おおさそり	ドラゴンスピリッツ	みかわしりつアップ
100	おおうつぼ	D	しぜん系	1	○	○	–	ゴールドマン×しぜん系	さいみん	どく攻击/ダウンブレイク
101	とらおとこ	D	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×おおうつぼ	イエローファイター	会心出やすい/れんぞく

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
102	メタッピー	D	ぶっしつ系	1	○	○	–	どろにんぎょう×おおうつぼ	フェザーウインド/守备力アップ	みかわしアップ/经验值增
103	シルバーデビル	D	あくま系	1	○	○	–	ドラキー×メタッピー	ようじゅつ/かしこさアップ	マホトーンブレイク
104	ぼうれいけんし	D	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×シルバーデビル	グリーンファイター	みかわしアップ/ギガキラー
105	もりもりスライム	D	スライム系	1	○	○	–	エンゼルスライム×フレイム	バギ&デイン	テンションアップ/ひん死で会心
106	ダースドラゴン	D	ドラゴン系	2	○	○	○		ドラゴン×ダンビラムーチョ	
107	ブチアーノン	D	しぜん系	1	○	○	–	おおうつぼ×エンゼルスライ	みずげい/守备力アップ	ラブリー
108	ブラウニー	D	まじゅう系	1	–	–	○	おおきづち×ベビーパンサー	バウンティハンター	テンションアップ/スカウト%アップ
109	ひょうが魔人	D	ぶっしつ系	1	○	○	○	メタッピー×ももんじゃ	バギ&ヒャド	ヒャド系のコツ/ヒャドブレイク
110	あくましんかん	D	あくま系	1	–	○	–	シルバーデビル×メタッピー	イオ&バギ	バギ系のコツ
111	メタルライダー	D	スライム系	1	–	○	–	もりもりスライム×ぼうれいけんし	びゃくやの剣技	カウンター/マヒブレイク
112	もりもりベス	D	スライム系	1	–	–	○	もりもりスライム×スライムベス	メラ&ドルマ	メラ系のコツ/ひん死で会心
113	タイラントワーム	D	しぜん系	3	○	–	–	–	タイラントワーム	どくどくボディ/ビリビリボディ/ギガボディ/ウトウト
114	强スライム	C	スライム系	1	–	–	○	スライム(20级以上)×スライム(20级以上)	スラフォース	会心出やすい/AI 1~2回行动
115	强キメラ	C	しぜん系	1	–	–	○	キメラ(20级以上)×キメラ(20级以上)	いじょう回复	れんぞく/ギガキラー
116	强おどるほうせき	C	ぶっしつ系	1	–	–	○	おどるほうせき(20级以上)×おどるほうせき(20级以上)	ダウナー	くじけぬ心/ゴールド增
117	强ブチット族	C	あくま系	1	–	–	○	ブチット族(20级以上)×ブチット族(20级以上)	メラ&バギ	こうどうはやい/れんぞく/オロオロ
118	バトルレックス	C	ドラゴン系	1	○	○	–	あくましんかん×リザードキッズ	ドラゴンスピリッツ	れんぞく/ギガキラー
119	ヘルコンドル	C	しぜん系	1	○	–	○	レッサーデーモン×まじゅう系	全体回复/すばやさアップ	みかわしアップ/マヌーサブレイク
120	リリパット	C	まじゅう系	1	○	○	–	スライムベス×ブラウニー	アッパー	どくブレイク
121	パペットこぞう	C	ぶっしつ系	1	○	○	–	どろにんぎょう×リリパット	バラエティ	–
122	エビルアングラー	C	あくま系	1	○	○	–	ヘルコンドル×びっくりサタン	ギラ&ドル/攻击力アップ	ギラ系のコツ/マヒブレイク
123	スカルサーペント	C	ゾンビ系	1	○	○	–	ガーゴイル×エンゼルスライム	アッパー	–
124	スライムブレス	C	スライム系	1	○	○	–	エンゼルスライム×エビルアングラー	ドラゴンスピリッツ/すばやさアップ	みかわしアップ/ルカニブレイク
125	タツノコナイト	C	ドラゴン系	1	–	○	–	スカルサーペント×コドラ	サムライ	アンチみかわしアップ/斩击ふうじブレイク
126	キラーパンサー	C	しぜん系	1	○	–	○	ベビーパンサー×ベビーパンサー×ベビーパンサー×ベビーパンサー	しんそく	こうどうはやい/れんぞく/强者のよゆう
127	ガーゴイル	C	まじゅう系	1	○	–	○	レッサーデーモン×ヘルコンドル	フェザーウインド	みかわしアップ
128	わかめおうじ	C	ぶっしつ系	1	○	○	–	どろにんぎょう×ガーゴイル	バラエティ/かしこさアップ	おうえん
129	おおドラキー	C	あくま系	1	○	–	○	ドラキー×ドラキー×ドラキー×ドラキー	イオ&ヒャド	みかわしアップ/バギブレイク
130	くさった死体	C	ゾンビ系	1	○	○	–	スカルサーペント×エビルアングラー	ため息	どくどくボディ
131	スライムタワー	C	スライム系	1	○	○	–	スライムブレス×スカルサーペント	イオ&デイン	れんぞく/经验值增

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
132	海龙	C	ドラゴン系	1	–	–	○	おおうつぼ×ギャオース	吹雪	みかわしアップ/吹雪ブレスブレイク
133	じんめんじゅ	C	しぜん系	2	–	○	○	カバシラー×くさった死体	エコロジー	自动HP回复/れんぞく/メガボディ
134	マーマン	C	まじゅう系	1	○	○	–	リリパット×バトルレックス	みずげい	体技ふうじブレイク
135	エビルポット	C	ぶっしつ系	1	○	○	–	わかめおうじ×タツニコナイト	バギ&デイン	れんぞく/おうえん
136	オクトセントリー	C	あくま系	1	○	○	–	ドラキー×マーマン	ふうらいの剑技	せんせいりつアップ
137	さまようよろい	C	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×オクトセントリー	VSドラゴン	テンションアップ/ベタンブレイク
138	キングスライム	C	スライム系	1	○	–	○	もりもりスライム×もりもりスライム	ゆうき	会心出やすい/くじけぬ心
139	バルンバ	C	ドラゴン系	1	○	○	–	スライムタワー×とつげきうお	ダイナマイト	せんせいりつアップ/イオブレイク
140	グランドシャーク	C	しぜん系	1	○	○	–	カバシラー×さまようよろい	VSメタル	れんぞく/わるぐち
141	かくとうパンサー	C	まじゅう系	1	○	○	–	マーマン×くさった死体	しんそく	せんせいりつアップ/れんぞく
142	メタルハンター	C	ぶっしつ系	1	○	–	○	メタルライダー×キラーアーマー	VSメタル	メタルハンター/AI1~2回行动
143	カンダタコぶん	C	あくま系	1	○	–	–	–	レンジャー	ねんぞく/オロオロ
144	あくまのめだま	C	ゾンビ系	1	○	○	–	さまようよろい×マーマ	VS咒文	れんぞく/ドルマブレイク
145	ベホマスライム	C	スライム系	1	○	○	○	スライム×メタルハンター	HP回复/かしこさアップ	回复のコツ/マホトラブレイク
146	メタルドラゴン	C	ドラゴン系	1	○	–	○	ダースドラゴン×メタルハンター	アサシン	ギャンブルボディ/斩击ふうじブレイク
147	とつげきうお	C	しぜん系	1	○	○	–	カバシラー×ベホマスライム	イオ&ギラ/すばやさアップ	こうどうはやい/ヘロヘロ/マインドブレイク
148	サイコロン	C	まじゅう系	1	–	–	○	おおめだま×おおめだま×おおめだま×おおめだま	グリーンファイター	バギ系のコツ/光のはどう
149	ゴーレム	C	ぶっしつ系	1	○	○	–	ベホマスライム×メタッピー	いしあたま	テンションアップ/ダウンブレイク
150	ひとくいサーベル	C	あくま系	1	–	○	–	オクトセントリー×マーマン	えんかい	みかわしアップ/アンチみかわしアップ
151	スライムボーグ	C	スライム系	1	○	○	–	ベホマスライム×あくまのめだま	ジャミング	ビリビリボディ/アイテム%アップ
152	はぐれメタル	C	スライム系	1	○	–	○	メタルスライム×メタルスライム	ダイナマイト	メタルボディ/にげあし
153	エビラ	C	しぜん系	1	○	○	–	スライムタワー×とつげきうお	MP回复	れんぞく
154	ダンビラムーチョ	C	まじゅう系	1	○	○	–	ベホマスライム×まじゅう系	バーサーカー	体技ふうじブレイク/斩击ふうじブレイク
155	サイレス	C	あくま系	1	○	○	–	エビラ×ドラキー	VS咒文	
156	ウイングタイガー	C	まじゅう系	3	○	–	–	–	ウイングタイガー/攻击力アップ	ギガボディ/いあつ/バギブレイク
157	强ドラゴン	B	ドラゴン系	2	–	–	○	ドラゴン(20级以上)×ドラゴン(20级以上)	ドラゴンスピリッツ	メガボディ/AI1~2回行动/デインブレイク
158	强モーモン	B	まじゅう系	1	–	–	○	モーモン(20级以上)×モーモン(20级以上)	メラ&デイン	こうどうはやい/ラブリー/オロオロ
159	强がいこつ	B	ゾンビ系	1	–	–	○	がいこつ(20级以上)×がいこつ(20级以上)	ダウナー	カウンター/わるぐち
160	まどうスライム	B	スライム系	1	–	○	–	エビラ×スライム系	ギラ&デイン	れんぞく/ギラ系のコツ/ギラブレイク
161	アルゴングレート	B	ドラゴン系	1	–	○	○	アルゴリザード×アルゴリザード×アルゴリザード×アルゴリザード	ブレス/斩击ガード	ひん死で会心
162	ヘルダイバー	B	ドラゴン系	1	–	○	○	まどうスライム×バトルレックス	ヒャド&デイン	みかわしアップ/こんらんブレイク
163	かぶとこぞう	B	しぜん系	1	○	○	–	エビラ×スライムボーグ	むしのしらせ	テンションアップ/体技ふうじブレイク

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
164	ひくいどり	B	まじゅう系	1	○	○	–	エビラ×ダンビラムーチョ	ギラ&デイン	みかわしアップ/炎ブレスブレイク
165	ようがん魔人	B	ぶっしつ系	1	○	○	○	ゴーレム×ひくいどり	ガード	メラ系のコツ/メラブレイク
166	キラーアーマー	B	あくま系	1	○	○	○	エビラ×サイレス	コールドスリープ	せんせいりつアップ/どく攻击
167	ソードファントム	B	ゾンビ系	1	○	–	○	しりょうのきし×しりょうのきし	バギ&ドルマ	みかわしアップ/こんらん攻击
168	しりょうのきし	B	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×エビラ	HP回复	マヒ攻击
169	ダークスライム	B	スライム系	1	○	○	–	まどうスライム×ヘルコンドル	じごく	ドルマ系のコツ/わるぐち
170	ドラゴンソルジャー	B	ドラゴン系	1	○	○	–	コドラ×ダークスライム	レンジャー	会心出やすい/れんぞく
171	デスファレーナ	B	しぜん系	1	–	○	–	なぞのしんかん×しりょうのきし	どくが	ビリビリボディ/れんぞく
172	バードファイター	B	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×ダークスライム	フェザーウインド	アンチみかわしアップ
173	ボル	B	ぶっしつ系	1	–	○	–	どろにんぎょう×ダークスライム	ぼうぎょ	–
174	なぞのしんかん	B	あくま系	1	–	–	○	あくましんかん×パペットこぞう	バギ&ドルマ	ドルマ系のコツ/ドルマブレイク
175	ボーンナイト	B	ゾンビ系	1	○	–	○	エビルドライブ×スカルサーペント	アサシン	カウンター/こんらんブレイク
176	エビルスピリッツ	B	ゾンビ系	1	○	○	–	なぞのしんかん×しりょうのきし	アンデッド	れんぞく/こんらん攻击
177	ワンダーエッグ	B	スライム系	1	–	○	–	エビラ×ダークスライム	エコロジー	カウンター/ギラブレイク
178	スカイドラゴン	B	ドラゴン系	2	○	○	–	アルゴングレート×ボル	ブレス	みかわしアップ/メガボディ/AI1～2回行动
179	コングヘッド	B	しぜん系	1	○	○	–	エビラ×ボーンナイト	ハンター	会心出やすい/いあつ
180	ピンクモーモン	B	まじゅう系	1	○	○	–	マーマン×ボーンナイト	バギ&ヒャド	ラブリー/经验值增/ハックブレイク
181	ミミック	B	ぶっしつ系	1	○	○	○	ゴーレム×ボーンナイト	ナイトメア	会心出やすい/スカウト%アップS
182	アークデーモン	B	あくま系	1	○	○	○	なぞのしんかん×しりょうのきし	メラ&イオ	イオ系のコツ/イオブレイク
183	ゆうれい船	B	ゾンビ系	1	–	○	–	ゴースト×スカイドラゴン	じごく	ひん死で会心/ダウンブレイク
184	ダークナイト	B	スライム系	1	○	○	–	スライム×スカイドラゴン	ブラックファイター	テンションアップ/ドルマ系のコツ
185	シャークマジュ	B	ドラゴン系	1	–	○	–	バトルレックス×ダークナイト	ブレス	みかわしアップ/自动MP回复
186	リザードファッツ	B	ドラゴン系	1	○	–	○	アルゴングレート×リザードキッズ×リザードキッズ×リザードキッズ	コールドスリープ	ひん死で会心
187	おおがらす	B	しぜん系	1	–	○	–	カパシラー×リザードファッツ	フェザーウインド	みかわしアップ/わるぐち
188	キラーピッケル	B	まじゅう系	1	○	–	–	–	こうじちゅう	ゴールド増/アイテム%アップ
189	ボストロール	B	あくま系	2	○	–	○	ギガンテス×バッファロン	VSドラゴン	メガボディ/れんぞく/プレッシャー
190	ジャミラス	B	あくま系	1	–	–	○	サイレス×バズズ	メラ&バギ	AI1～2回行动
191	ナイトリッチ	B	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×ボストロール	ふうえんの剑技	せんせいりつアップ/ギガキラー
192	ルーファ	B	スライム系	1	○	–	–	–	イオ&ヒャド	经验值增/ハックブレイク
193	スライムベホマズン	B	スライム系	1	–	○	○	キングスライム×キングスライム	全体回复	回复のコツ/くじけぬ心
194	ギガントヒルズ	B	ドラゴン系	1	○	○	–	リザードファッツ×スカイドラゴン	イエローファイター	プレッシャー
195	ブオーン	B	まじゅう系	3	○	–	–	–	ブオーン/かしこさアップ	こうどうおそい/ギガボディ/れんぞく/いあつ
196	ワニバーン	A	しぜん系	1	○	○	○	エビラ×ギガントヒルズ	けもの道	みかわしアップ/ドルマブレイク
197	ギガンテス	A	まじゅう系	2	○	○	–	おおきづち×ダークナイト	VSメタル	こうどうおそい/メガボディ/ボミエブレイク
198	うごくせきぞう	A	ぶっしつ系	1	○	○	–	どろにんぎょう×ギガンテス	てっぺき	会心出やすい/ルカニブレイク
199	魔王の使い	A	あくま系	1	○	○	–	ドラキー×うごくせきぞう	ヒャド&ドルマ	AI2回行动/れんぞく
200	フラワーゾンビ	A	ゾンビ系	1	–	○	○	ボーンナイト×ギガンテス	バラエティ	おうえん
201	バブルキング	A	スライム系	1	○	○	–	ダークスライム×ギガンテス	ため息	どくどくボディ

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
202	グレイトドラゴン	A	ドラゴン系	1	○	○	–	コドラ×うごくせきぞう	吹雪	メラ系のコツ/炎ブレスブレイク
203	ローズダンス	A	しぜん系	1	○	–	○	ローズバトラー×マリンデュエル	ローズダンス	回復のコツ/メガボディ/れんぞく
204	バッファロン	A	まじゅう系	1	–	○	–	ももんじゃ×うごくせきぞう	バーサーカー	テンションアップ/息ふうじブレイク
205	キラーマシン	A	ぶっしつ系	1	○	–	○	メタルハンター×ソードファントム	アサシン	AI2回行动/マインドブレイク
206	デュラン	A	あくま系	1	–	○	–	バズズ×ダークスライム	死神	れんぞく/いあつ
207	デスソシスト	A	ゾンビ系	2	○	–	○	ワイトキング×マリンデュエル	デスソシスト	メガボディ/ギラ系のコツ/ギラブレイク
208	ゴールデンゴーレム	A	ぶっしつ系	1	–	–	○	ひょうがまじん×ようがんまじん×ゴーレム×ゴールドマン	神圣	ゴールド增/全ガードブレイク
209	プチットガールズ	A	あくま系	1	○	–	○	プチット族×ローズダンス	全体回复	テンションアップ/れんぞく/てんしのきまぐれ
210	ナイトキング	A	ゾンビ系	1	○	○	–	ゴースト×フラワーゾンビ	ギラ&ドルマ	メタルハンター/アンチみかわしアップ
211	メタルカイザー	A	スライム系	2	○	–	○	はぐれメタル×メタルライダー×メタルスライム×メタルスライム	イオ&ドルマ	メタルボディ/こうどうはやい/メガボディ/ヘロヘロ
212	アサシンブロス	A	ドラゴン系	2	○	–	○	オーシャンクロー×マリンデュエル	アサシンブロス	AI2回行动/メガボディ/れんぞく/どく攻击
213	オーシャンクロー	A	しぜん系	1	–	–	○	ワニバーン×かくとうパンサー	ふうえんの剑技	こうどうはやい/れんぞく/强者のよゆう
214	モヒカント	A	まじゅう系	1	–	–	○	バッファロン×スライムファング	ホワイトファイター	会心出やすい
215	ブル	A	ぶっしつ系	1	–	–	○	ボル×しぜん系	アッパー	–
216	グラコス	A	あくま系	1	–	–	○	ベリアル×オクトセントリー	ヒャド&デイン	バギ系のコツ/ヒャド系のコツ
217	なげきのぼうれい	A	ゾンビ系	1	–	–	○	ナイトリッチ×フラワーゾンビ	たたり	マヒブレイク
218	じごくのマドンナ	A	あくま系	2	○	–	○	キラーマシン2×マリンデュエル	じごくのマドンナ	メガボディ/れんぞく/マヒ攻击/わるぐち
219	スライダーヒーロー	A	スライム系	1	○	–	–	–	ゆうき	こうどうはやい/ギガキラー/くじけぬ心/强者のよゆう
220	ガルーダ	A	しぜん系	1	–	–	○	ヘルコンドル×ワニバーン	メラ&デイン	みかわしアップ/ルカニブレイク
221	アンクルホーン	A	まじゅう系	1	○	–	○	バッファロン×ブークブック	ヒャド&ギラ	テンションアップ/ギラ系のコツ
222	バル	A	ぶっしつ系	1	–	–	○	ボル×ぶっしつ系	MP回复	–
223	ゲモン	A	あくま系	2	○	–	○	ジャミラス×ベリアル	メラ&ドルマ	アンチみかわしアップ/メガボディ/ギロギロ
224	ビサロナイト	A	ゾンビ系	1	–	–	○	キラーアーマー×オーシャンクロー	ふういんの技	カウンター/AI1～2回行动
225	メカバーン	A	ドラゴン系	1	–	–	○	メタルドラゴン×グレイトドラゴン	てっぺき	会心出やすい/ビリビリボディ
226	ローズバトラー	A	しぜん系	2	○	–	○	キングレオ×パラサキス	あんこく	メガボディ/れんぞく/フールブレイク
227	キングレオ	A	まじゅう系	2	○	–	○	モヒカント×バッファロン	イオ&ギラ	メガボディ/れんぞく/ヒャドブレイク
228	ベル	A	ぶっしつ系	1	–	–	○	ボル×まじゅう系	HP回复	回复のコツ
229	ベリアル	A	あくま系	1	–	–	○	アークデーモン×デザートデーモン	イオ&ドルマ	イオ系のコツ/AI1～2回行动
230	死神きぞく	A	ゾンビ系	1	–	–	○	ボーンナイト×ダークナイト	ようじゅつ	カウンター/わるぐち
231	マリンデュエル	A	まじゅう系	2	○	–	○	グラコス×アサシンブロス	マリンデュエル	バギ系のコツ/メガボディ/ザキブレイク
232	バズズ	A	あくま系	1	○	–	○	シルバーデビル×ギガンテス	ダイナマイト	バギ系のコツ/バギブレイク
233	スカルスパイダー	A	ゾンビ系	2	○	–	○	ローズバトラー×タイラントワーム	あんこく	メガボディ/ギロギロ/バギブレイク
234	ゆうしゃスラリンガル	A	スライム系	3	○	–	–	–	ゆうしゃのふえ	AI2回行动/こうどうおそい/ギガボディ/ギガキラー
235	ヘルクラウド	A	ぶっしつ系	3	○	–	–	–	ベルクラウド	AI2回行动/こうどうおそい/ギガボディ/ギャンブルボディ

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
236	レティス	A	しぜん系	3	○	–	–	–	レティス	ギガボディ/れんぞく/AI1～2回行动/デインブレイク
237	メタルキング	S	スライム系	1	–	–	○	はぐれメタル×はぐれメタル×はぐれメタル×はぐれメタル	イオ&ヒャド	メタルボディ/にげあし
238	ブラックドラゴン	S	ドラゴン系	1	–	–	○	グレイト·ドラゴン×死神きぞく	VS咒文	ドルマ系のコツ/ギロギロ
239	ヘラクレイザー	S	しぜん系	1	–	–	○	かぶとこぞう×メタルキング	バウンティハンター	テンションアップ
240	アトラス	S	まじゅう系	2	○	–	○	ギガンテス×アンクルホーン	ようじゅつ	メガボディ/魔神攻击/AI1～3回行动
241	トラップボックス	S	ぶっしつ系	1	–	–	○	ミミック×ミミック×ひとくい箱×メタルカイザー	ホラー	会心出やすい/ギャンブルボディ
242	カンダタ	S	あくま系	1	○	–	–	–	バウンティハンター	テンションアップ/いあつ
243	デュラハーン	S	ゾンビ系	1	–	–	○	死神きぞく×ぼうれいけんし	サムライ	テンションアップ
244	スライムジェネラル	S	スライム系	1	○	–	○	メタルカイザー×メタルカイザー	ばくひょうの剑技	カウンター/AI1～2回行动
245	ギガントドラゴン	S	ドラゴン系	1	–	–	○	ギガントヒルズ×バズズ	あらくれ	会心出やすい/プレッシャー
246	大王イカ	S	しぜん系	2	–	–	○	ギガントヒルズ×アトラス	いじょう回复	メガボディ/れんぞく/ボミエブレイク
247	ドン・モゲーラ	S	まじゅう系	1	–	–	○	いたずらもぐら×いたずらもぐら×おにこんぼう×おにこんぼう	インスパイア	カウンター/ザキ攻击
248	キラーマシン2	S	ぶっしつ系	1	○	–	○	キラーマシン×キラーマシン×ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム	ふうらいの剑技	AI2回行动/れんぞく/マインドブレイク
249	おにこんぼう	S	まじゅう系	1	–	–	○	ボストロール×バズズ	じこぎせい	こうどうおそい/ギガキラー
250	ワイトキング	S	ゾンビ系	1	–	–	○	なげきのぼうれい×キングスライム	死神	どくどくボディ/自动MP回复
251	死神スライダーク	S	1	○	–	–	–	死神	いあつ/AI1～2回行动	
252	はくりゅうおう	S	ドラゴン系	2	–	–	○	メカバーン×ギガントドラゴン	ゆうき	テンションアップ /メガボディ/炎ブレスブレイク
253	スライムマデュラ	S	スライム系	2	–	–	○	もりもりベス×もりもりベス×スライムベホマズン×メタルキング	火炎	メタルボディ/こうどうおそい/メガボディ/れんぞく
254	りゅうおう	S	ドラゴン系	1	–	–	○	魔王の使い×グレイトドラゴン	あんこく	ギロギロ/マホトーンブレイク
255	バベルボブル	S	ぶっしつ系	1	–	–	○	バル×ブル×ベル×ボル	てっぺき	イオ系のコツ
256	ムドー	S	あくま系	1	–	–	○	ブオーン×おにこんぼう	ナイトメア	ヒャド系のコツ/吹雪ブレスブレイク/ねむりブレイク
257	バラモス	S	あくま系	1	–	–	○	ハーゴン×ゲモン	メラ&ギラ	メラ系のこつ/れんぞく/ギラ系のこつ/AI1～2回行动
258	ハーゴン	S	あくま系	1	–	–	○	デュラン×スカルスパイダー	いじょう回复	自动HP回复/れんぞく/マホトーンブレイク
259	シドー	S	あくま系	2	–	–	○	ハーゴン×オセアーノン	HP回复	回复のコツ/メガボディ/れんぞく/ねむり攻击
260	キャプテンクロウ	S	ゾンビ系	1	–	–	–	事件获得	キャプテン・クロウ/体技ガード	テンションアップ/おうえん
261	グランスライム	S	スライム系	2	–	–	○	キングスライム×メタルキング×バブルキング×メタルカイザー	イオ&デイン	自动MP回复/メガボディ/いてつくはどう
262	スラキャンサー	S	スライム系	3	–	–	○	ゴールデンスライム×スライム×ぐんたいガニ×あんこくの魔神	スラキャンサー	AI2回行动/ギガボディ/れんぞく/くじけぬ心
263	オセアーノン	S	しぜん系	3	○	–	○	プチアーノン×プチアーノン×大王イカ×大王イカ	オセアーノン/かしこさアップ	テンションアップ/ギガボディ/れんぞく/マヌーサブレイク

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
264	ドルマゲス	S	まじゅう系	1	–	–	○	はくりゅうおう×デスピサロ	ドルマゲス	テンションアップ/カウンター/ドルマ系のコツ/れんぞく
265	あんこくの魔神	S	ぶっしつ系	3	–	–	○	バベルボブル×うごくせきぞう	あんこくの魔神	AI2回行动/こうどうおそい/ギガボディ/魔神攻击
266	最强スライム	S	スライム系	1	–	–	○	强スライム（50级以上）×强スライム（50级以上）	さばきのせんこうSP	会心出やすい/デイン系のコツ/AI1～2回行动
267	最强ドラゴン	S	ドラゴン系	2	–	–	○	强ドラゴン（50级以上）×强ドラゴン（50级以上）	グランドブレスSP	メガボディ/AI1～3回行动/デインブレイク/息ふうじブレイク
268	最强キメラ	S	しぜん系	1	–	–	○	强キメラ（50级以上）×强キメラ（50级以上）	回复SP	みかわしアップ/ひん死で会心/れんぞく/ギガキラー
269	最强モーモン	S	まじゅう系	1	–	–	○	强モーモン（50级以上）×强モーモン（50级以上）	サポーターSP	こうどうはやい/オロオロ/おうえん/光のはどう
270	最强おどるほうせき	S	ぶっしつ系	1	–	–	○	强おどるほうせき（50级以上）×强おどるほうせき（50级以上）	げんじゅつSP	つねにマホカンタ/くじけぬ心/こんらんブレイク
271	最强ブチット族	S	あくま系	1	–	–	○	强ブチット族（50级以上）×强ブチット族（50级以上）	やみのばくえんSP	テンションアップ/れんぞく/AI1～2回行动
272	最强がいこつ	S	ゾンビ系	1	–	–	○	强がいこつ（50级以上）×强がいこつ（50级以上）	けんごうSP	カウンター/くじけぬ心/いてつくはどう/ダウンブレイク
273	龙王	SS	ドラゴン系	2	–	–	○	りゅうおう×はくりゅうおう×ゴールデンスライム×キャプテン・クロウ	龙王	テンションアップ/自动HP回复/メガボディ
274	レオパルド	SS	しぜん系	1	–	–	○	ドルマゲス×神龙×ワンダーフール×バラモス	レオパルド	みかわしアップ/こうどうはやい/ギガキラー/强者のよゆう
275	デスピサロ	SS	ぶっしつ系	2	–	–	○	ピサロナイト×あんこくの魔神	あんこく	ひん死で会心/メガボディ/ザキブレイク
276	カンダタおやぶん	SS	あくま系	1	○	–	–	–	たたり 。	プレッシャー/AI1～2回行动
277	魔王ミルドラース	SS	？？？系	2	–	–	○	バラモス×オセアーノン	ミルドラース	AI2回行动/メガボディ/はどう/ルカニブレイク
278	ゴールデンスライム	SS	スライム系	2	–	–	○	グランスライム×グランスライム×ゴールデンゴーレム×ゴールデンゴーレム	イオ&デイン	メタルボディ/メガボディ/れんぞく
279	やまたのおろち	SS	ドラゴン系	3	–	–	○	タイラントワーム×ウイングタイガー×ブオーン×レティス	やまたのおろち	ギガボディ/れんぞく/AI1～3回行动/炎ブレスブレイク
280	かみさま	SS	しぜん系		1	○	–	–	神圣	てんしのきまぎれ/光のはどう
281	わたぼう	SS	まじゅう系		1	○	–	–	エコロジー	おうえん/スカウト%アップS
282	スーパーキラーマシン	SS	ぶっしつ系	2	–	–	○	キラーマシン2×あんこくの魔神	びゃくやの剑技	AI2回行动/イオ系のコツ/メガボディ/マインドブレイク
283	ガルマッゾ	SS	ゾンビ系	2	–	–	○	スライムマデュラ×大魔王ラプソーン×魔王オルゴ・デミーラ×キャプテン・クロウ	ガルマッゾ	どくどくボディ/メガボディ/れんぞく/こんらん攻击
284	大魔王ゾーマ	SS	？？？系	1	–	–	○	シドー×キャプテン・クロウ	ゾーマ	つねにマホカンタ/AI1～2回行动
285	グレイナル	SS	ドラゴン系	1		–		バルボロス×龙神王	龙のひざけ	デイン系のコツ/メガボディ/てんしのきまぐれ
286	トロデ	SS	しぜん系	1	–	–	○	ダークドレアム×神龙×ゴールデンスライム×スラキャンサー	えんかい	テンションアップ/カウンター/にげあし/わるぐち
287	サージタウス	SS	ぶっしつ系	3	–	–	○	スーパーキラーマシン×キラーマシン2×キラーマシン×トラップボックス	サージタウス	AI2回行动/こうどうはやい/ギガボディ/れんぞく

编号	名称	级别	种族	体型	抓捕	一般合成	特殊合成	合成例子	技能树	特性
288	大魔王デスタムーア	SS	???系	2	–	–	○	魔王ミルドラース×エスターク	デスタムーア	自动MP回复/メガボディ/れんぞく
289	バルボロス	SS	ドラゴン系	2	○	–	–	–	くろくかがやくやみ	メガボディ/プレッシャー/ベタンブレイク
290	魔王オルゴデミーラ	SS	???系	2	–	–	○	大魔王デスタムーア×はくりゅうおう	じごく	メガボディ/れんぞく/炎ブレスブレイク/吹雪ブレスブレイク
291	神龙	SS	ドラゴン系	2	–	–	○	スノードラゴン×スカイドラゴン×はくりゅうおう×やまたのおろち	ブレス	デイン系のコツ/メガボディ/AI1～3回行动
292	ダークドレアム	SS	ぶっしつ系	1	–	–	○	デュラン×ガルマッゾ	神圣	カウンター/れんぞく/プレッシャー
293	魔王ラプソーン	SS	???系	1	–	–	○	ドルマゲス×魔王ミルドラース	プチソーン	みかわしアップ/いてつくはどう
294	海王神	SS	まじゅう系	3	–	–	○	シャークマジュ×グラコス×トロデ×大魔王ラプソーン	海王神	テンションアップ/AI2回行动/会心でやすい/ギガボディ
295	エスターク	SS	ぶっしつ系	3	–	–	○	デスピサロ×キングレオ	エスターク	ギガボディ/れんぞく/AI1～3回行动/いてつくはどう
296	大魔王ラプソーン	SS	???系	3	–	–	○	魔王ラプソーン×大魔王ゾーマ	ラプソーン	ギガボディ/れんぞく/AI1～2回行动/ドルマブレイク
297	龙神王	SS	ドラゴン系	2	–	–	○	龙王×大魔王ラプソーン	龙神王	会心出やすい/自动HP回复/ひん死で会心/メガボディ
298	神鸟レティス	SS	しぜん系	3	–	–	○	龙神王×レティス	神鸟レティス	AI2回行动/ギガボディ/れんぞく/吹雪ブレスブレイク
299	スペディオ	?	???系	1	–	–	○	神兽×しぜん系A级以下	スペディオ	テンションアップ/デインブレイク
300	ガルハート	?	???系	1	–	–	○	神兽×あくま系A级以下	ガルハート	テンションアップ/れんぞく
301	グラブゾン	?	???系	1	–	–	○	神兽×ぶっしつ系A级以下	グラブゾン	テンションアップ/ギガキラー
302	ディアノーグ	?	???系	1	–	–	○	神兽×まじゅう系A级以下	ディアノーグ	テンションアップ/おうえん
303	キングスペーディオ	?	???系	1	–	–	○	神兽×しぜん系S级以上	キング	テンションアップ/れんぞく
304	クインガルハート	?	???系	1	–	–	○	神兽×あくま系S级以上	クィーン	テンションアップ/こうどうはやい/强者のよゆう
305	グラブゾンジャック	?	???系	1	–	–	○	神兽×ぶっしつ系S级以上	ジャック	テンションアップ/れんぞく
306	ディアノーグエース	?	???系	1	–	–	○	神兽×まじゅう系S级以上	エース	テンションアップ/れんぞく
307	デモンスペーディオ	?	???系	1	–	–	○	キングスペーディオ×レオパルド	たたり	ドルマ系のコツ/れんぞく
308	JOKER	?	???系	1	–	–	○	キングスペーディオ×神鸟レティス	JOKER	れんぞく/つねにアタックカンタ/光のはどう
309	マスタードラゴン	SS	ドラゴン系	3	–	–	○	ダークドレアム×神龙×りゅうおう×海王神	マスタードラゴン	ひん死で会心/ギガボディ/れんぞく/AI1～3回行动
310	斗神レオソード	?	???系	3	–	–	○	JOKER×やまたのおろち×キングレオ×ドン・モグーラ	斗神レオソード	ギガボディ/れんぞく/AI1～2回行动/ドブレイク
311	オムド・ロレス	?	???系	3	–	–	○	斗神レオソード×マスタードラゴン	オムド・ロレス	ギガボディ/つねにマホカンタ/ヤンブルボディ/AI1～3回行动

※捕捉或合成怪物后可以完成怪物图鉴里的内容，完成一定数量的怪物图鉴后还可以获得部分怪物作为奖励，其中完成50个图鉴可获得“アルゴングレート”、完成100个图鉴可获得“ギガントヒルズ”、完成150个图鉴可获得“メタルキング”、完成200个图鉴可获得“グランスライム”。



技能树和技能

游戏中的怪物等级每提升几级后会获得技能点数，玩家将这些技能点数分配到怪物自身拥有的技能树上就可以学会新的技能。每种怪物都拥有自己初始的技能树，在进行怪物合成时父母怪的技能树都可以有选择性地继承给子怪。继承技能树时，子怪可以获得已经投入到技能树里的点数和没有投入到技能树里的点数，数值为继承前父母怪拥有数值的一半。

全技能一览

攻击系

咒文

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
メラ	敌单体	2	メラ	对敌方一人施放火属性咒文，小伤害
メラミ	敌单体	4	メラ	对敌方一人施放火属性咒文，中伤害
メラゾーマ	敌单体	10	メラ	对敌方一人施放火属性咒文，大伤害
メラガイアー	敌单体	30	メラ	对敌方一人施放火属性咒文，特大伤害
イオ	敌全体	5	イオ	对敌方全体施放爆破属性咒文，小伤害
イオラ	敌全体	8	イオ	对敌方全体施放爆破属性咒文，中伤害
イオナズン	敌全体	15	イオ	对敌方全体施放爆破属性咒文，大伤害
イオグランデ	敌全体	45	イオ	对敌方全体施放爆破属性咒文，特大伤害
バギ	敌全体	3	バギ	对敌方全体施放风属性咒文，小伤害
バギマ	敌全体	5	バギ	对敌方全体施放风属性咒文，中伤害
バギクロス	敌全体	12	バギ	对敌方全体施放风属性咒文，大伤害
バギムーチョ	敌全体	36	バギ	对敌方全体施放风属性咒文，特大伤害
ヒャド	敌单体	3	ヒャド	对敌方一人施放冰属性咒文，小伤害
ヒャダルコ	敌全体	5	ヒャド	对敌方全体施放冰属性咒文，中伤害
マヒャド	敌全体	12	ヒャド	对敌方全体施放冰属性咒文，大伤害
マヒャデドス	敌全体	36	ヒャド	对敌方全体施放冰属性咒文，特大伤害
ギラ	敌全体	3	ギラ	对敌方全体施放火属性咒文，小伤害
ベギラマ	敌全体	5	ギラ	对敌方全体施放火属性咒文，小伤害
ベギラゴン	敌全体	12	ギラ	对敌方全体施放火属性咒文，小伤害
ギラグレイド	敌全体	36	ギラ	对敌方全体施放火属性咒文，小伤害
デイン	敌单体	4	デイン	对敌方一人施放雷属性咒文，小伤害
ライデイン	敌单体	6	デイン	对敌方一人施放雷属性咒文，中伤害
ギガデイン	敌单体	10	デイン	对敌方一人施放雷属性咒文，大伤害
ジゴデイン	敌单体	30	デイン	对敌方一人施放雷属性咒文，特大伤害
ドルマ	敌单体	4	ドルマ	对敌方一人施放暗属性咒文，小伤害
ドルクマ	敌单体	6	ドルマ	对敌方一人施放暗属性咒文，小伤害
ドルモーア	敌单体	10	ドルマ	对敌方一人施放暗属性咒文，小伤害
ドルマドン	敌单体	30	ドルマ	对敌方一人施放暗属性咒文，小伤害
ザキ	敌单体	9	ザキ	敌方一人一定几率战斗不能
ザラキ	敌全体	12	ザキ	敌方全体一定几率战斗不能
メガンテ	敌全体	1	—	自己死亡，对所有敌人造成大伤害
ベタン	敌单体	12	—	对敌方一人造成使用者HP残量1/4的伤害
ベタドロン	敌全体	32	—	对敌方全体造成使用者HP残量1/6的伤害
グランドクロス	敌全体	34	デイン	对敌方全体造成特大伤害
メドローア	敌单体	80	メラ	对敌方一人造成特大伤害
マダンテ	敌全体	所有MP	—	使用全部MP的究极魔法，对敌人造成全部MP2倍的伤害

剑技

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
火炎斩り	敌单体	2	メラ	对敌方一人施放火属性弱攻击
れんごく斩り	敌单体	4	メラ	对敌方一人施放火属性强攻击
れっぱ斩り	敌单体	2	イオ	对敌方一人施放爆破属性弱攻击
ばくれん斩り	敌单体	4	イオ	对敌方一人施放爆破属性强攻击
しんくう斩り	敌单体	2	バギ	对敌方一人施放风属性弱攻击
ふうじん斩り	敌单体	4	バギ	对敌方一人施放风属性强攻击
いなずま斩り	敌单体	2	デイン	对敌方一人施放雷属性弱攻击
らいじん斩り	敌单体	4	デイン	对敌方一人施放雷属性强攻击
ひょうけつ斩り	敌单体	2	ヒャド	对敌方一人施放冰属性弱攻击
ブリザーラッシュ	敌单体	4	ヒャド	对敌方一人施放冰属性强攻击
ホーリーエッジ	敌单体	2	デイン	对敌方一人施放雷属性弱攻击
ホーリーラッシュ	敌单体	4	デイン	对敌方一人施放雷属性强攻击
ダークスパイク	敌单体	2	ドルマ	对敌方一人施放暗属性弱攻击
ダークマッシャー	敌单体	4	ドルマ	对敌方一人施放暗属性强攻击
ギガスラッシュ	敌单体	16	イオ	对敌方全体施放无属性超强攻击，威力随等级而提高
ギガブレイク	敌全体	55	イオ	对敌方全体施放无属性超强攻击，威力随等级而提高

体技

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
いわなげ	敌单体	4	イオ	对敌方一人造成爆破属性小伤害
じひびき	敌全体	8	イオ	对敌方全体造成爆破属性中伤害
がんせきおとし	敌全体	25	イオ	对敌方全体造成爆破属性大伤害，威力随等级而提高
水しぶき	敌单体	5	ヒャド	对敌方一人造成水属性小伤害
てっぽう水	敌全体	10	ヒャド	对敌方全体造成水属性中伤害
つなみ	敌全体	25	ヒャド	对敌方全体造成水属性大伤害，威力随等级而提高
ほうでん	敌单体	6	デイン	对敌方一人造成雷属性小伤害
いなずま	敌全体	10	デイン	对敌方全体造成雷属性中伤害
ジゴスパーク	敌全体	25	デインオ	对敌方全体造成雷属性大伤害，威力随等级而提高
发火	敌单体	5	メラ	对敌方一人造成火属性小伤害
おにび	敌全体	10	メラ	对敌方全体造成火属性中伤害
火炎龙	敌全体	25	メラ	对敌方全体造成火属性大伤害，威力随等级而提高
かまいたち	敌单体	4	バギ	对敌方一人造成风属性小伤害
しんくうは	敌全体	8	バギ	对敌方全体造成风属性中伤害
トルネード	敌全体	25	バギ	对敌方全体造成风属性大伤害，威力随等级而提高

特化

技能名称	范围	消耗MP	技能说明
メタル斩り	敌单体	2	对金属系敌人造成可观的伤害
ドラゴン斩り	敌单体	2	对ドラゴン系敌人造成比较大的伤害
スライム斩り	敌单体	2	对スライム系敌人造成比较大的伤害
しぜん斩り	敌单体	2	对しぜん系敌人造成比较大的伤害
まじゅう斩り	敌单体	2	对まじゅう系敌人造成比较大的伤害
ぶっしつ斩り	敌单体	2	对ぶっしつ系敌人造成比较大的伤害
あくま斩り	敌单体	2	对あくま系敌人造成比较大的伤害
ゾンビ斩り	敌单体	2	对ゾンビ系敌人造成比较大的伤害
圣魔斩	敌单体	2	对？？？系敌人造成比较大的伤害

吐息

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
火の息	敌全体	1	炎ブレス	施放火炎吐息，对敌全体造成小伤害
火炎の息	敌全体	5	炎ブレス	施放火炎吐息，对敌全体造成中伤害
はげしい炎	敌全体	12	炎ブレス	施放火炎吐息，对敌全体造成大伤害
しゃくねつ	敌全体	36	炎ブレス	施放火炎吐息，对敌全体造成特大伤害
つめたい息	敌全体	3	冰ブレス	施放吹雪吐息，对敌全体造成小伤害
こおりの息	敌全体	5	冰ブレス	施放吹雪吐息，对敌全体造成中伤害
こごえる吹雪	敌全体	12	冰ブレス	施放吹雪吐息，对敌全体造成大伤害
かがやく息	敌全体	36	冰ブレス	施放吹雪吐息，对敌全体造成特大伤害

异常状态

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
ハートブレイク	敌单体	2	マインド	攻击敌人并使其一个回合不能行动
ゴールドアタック	敌单体	2	–	攻击敌人并偷盗金钱
ぬすっと斩り	敌单体	0	–	攻击敌人并偷盗道具
どく攻击	敌单体	2	どく・もうどく	攻击敌人并附加“毒”效果
もうどく斩り	敌单体	4	どく・もうどく	攻击敌人并附加“猛毒”效果
マヒ攻击	敌单体	3	マヒ	攻击敌人并附加“麻痹”效果
ねむり攻击	敌单体	2	ねむり	攻击敌人并附加“睡眠”效果
メダパニ斩り	敌单体	3	こんらん	攻击敌人并附加“混乱”效果
だつりょく斩り	敌单体	4	ダウン	攻击敌人并使对方攻击力下降
ボミエアタック	敌单体	4	ボミエ	攻击敌人并使对方速度下降
フールシュート	敌单体	4	フール	攻击敌人并使对方智力下降
ブレスクラッシュ	敌单体	4	ブレス封じ	攻击敌人并封印对方的吐息攻击
ブレイクダンス	敌单体	4	踊り封じ	攻击敌人并封印对方的跳舞攻击
マヌーサ斩り	敌单体	4	マヌーサ	攻击敌人并使对方命中率下降

其他

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
ミラクルソード	敌单体	10	マホトラ	攻击敌人并回复HP，回复量为造成伤害的一半
さみだれ斩り	敌全体	5	–	对所有敌人进行攻击
かぶとわり	敌单体	0	ルカニ	攻击敌人并降低其防御力
魔神斩り	敌单体	3	–	命中率低但容易出会心一击
アサシンアタック	敌单体	8	ザキ	一定几率对敌人造成即死攻击
もろば斩り	敌单体	2	–	对敌人造成大伤害，自己也会受到其一半的伤害
すてみ	敌单体	1	–	对敌人的伤害1.5倍，自己受到伤害为2倍
特攻	敌单体	1	ザキ	使敌人和自己的HP都变成1
たいあたり	敌单体	1	ザキ	对敌人造成大伤害，自己也会受到大伤害
死の踊り	敌全体	6	ザキ	敌方全体一定几率战斗不能
しっぷうづき	敌单体	2	ザキ	对敌人进行先制攻击，但威力只有80%
みなごろし	全体	8	–	不分敌我对场上任意一人进行会心一击
ばくれつけん	敌单体	10	–	对敌方成员进行4连击
ビッグバン	敌全体	50	ドルマ	对敌全体造成特大伤害
じごくの踊り	敌全体	全部MP	–	对敌方队伍中任意一人造成特大伤害

回复咒文

回复

技能名称	范围	消耗MP	技能说明
ホイミ	我方单体	2	我方一人HP小回复
べホイミ	我方单体	3	我方一人HP中回复
べホイマ	我方单体	6	我方一人HP大回复
べホマラー	我方全体	9	我方全体HP中回复
べホマズン	我方全体	36	我方全体HP大回复
ザオラル	我方单体	8	一定几率复活我方成员，复活的角色HP为一半的状态
ザオリク	我方单体	15	必定复活我方成员，复活的角色HP为一半的状态
メガザル	我方全体	所有MP	牺牲自己复活我方所有成员，复活的角色HP为全满的状态
メガザルダンス	我方全体	所有MP	牺牲自己复活我方所有成员，复活的角色HP为全满的状态
ハッスルダンス	我方全体	6	我方全体HP小回复
めいそう	自身	8	自己回复400左右的HP
リホイミ	我方单体	2	我方一人一定时间内HP自动回复
マホヤル	我方单体	一半MP	将自己一半的MP换给队友
マホヤズン	我方单体	所有MP	将自己所有的MP换给队友

辅助回复

技能名称	范围	消耗MP	技能说明
マフエル	自己	1	消耗1点MP，回复少许MP
キアリー	我方单体	2	治疗我方一人“毒”或“猛毒”的状态
キアリク	我方全体	2	治疗我方全体“麻痹”或“睡眠”的状态
キアラル	我方全体	2	治疗我方全体“混乱”的状态
せいれいのうた	我方全体	15	下一回合我方战斗不能的队友一定几率原地满状态复活
アモールの雨	我方全体	15	下一回合我方全体HP回复
リザオラル	我方单体	32	我方一人战斗不能时自动复活
光のはどう	我方全体	7	我方全体解除一种异常状态
ダモーレ	敌单体	2	在进行下次指令时可以看到敌人的情报

辅助系

强化

技能名称	范围	消耗MP	技能说明
バイキルト	我方单体	6	我方一人一段时间内攻击力提高2倍
バイシオン	我方全体	10	我方全体一段时间内攻击力提高1.5倍
スカラ	我方单体	3	我方一人一段时间内防御力提高2倍
スクルト	我方全体	4	我方全体一段时间内防御力提高1.5倍
ピオラ	我方单体	3	我方一人一段时间内速度提高2倍
ピオリム	我方全体	4	我方全体一段时间内速度提高1.5倍
インテ	我方单体	3	我方一人一段时间内智力提高2倍
インテラ	我方全体	4	我方全体一段时间内智力提高1.5倍
バーハ	我方单体	2	我方一人一段时间内减轻吐息系的伤害
フバーハ	我方全体	4	我方全体一段时间内减轻吐息系的伤害
マジックバリア	我方全体	4	我方全体一段时间内提高对咒文的耐性

异常状态

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
どくの息	敌全体	3	どく・もうどく	对敌全体造成“毒”状态
もうどくの息	敌全体	4	どく・もうどく	对敌全体造成“猛毒”状态
ラリホー	敌单体	3	ねむり	对敌方一人造成“睡眠”状态
ラリホーマ	敌全体	8	ねむり	对敌全体造成“睡眠”状态
あまい息	敌全体	3	ねむり	对敌全体造成“睡眠”状态
メダパニ	敌单体	5	こんらん	对敌方一人造成“混乱”状态
メダパーニャ	敌全体	10	こんらん	对敌全体造成“混乱”状态
まどいの息	敌全体	4	こんらん	对敌全体造成“混乱”状态
メダパニダンス	敌全体	4	こんらん	对敌全体造成“混乱”状态
やけつく息	敌全体	4	マヒ	对敌全体造成“麻痹”状态
さそう踊り	敌单体	2	マインド	对敌方跳舞，使其一回合内无法行动
なめまわし	敌单体	4	マインド	对敌方跳舞，使其一回合内无法行动并降低其防御力
おたけび	敌全体	3	マインド	对敌方跳舞，敌全体一回合内无法行动
マホヘル	敌单体	5	マホトラ	敌人的MP减少2/3
ふしぎな踊り	敌单体	0	マホトラ	敌方一人的MP减少
マホトラ	敌单体	0	マホトラ	将敌人的MP变成自己的MP
マホトラ踊り	敌单体	0	マホトラ	将敌人的MP变成自己的MP
マヌーサ	敌全体	3	マヌーサ	一段时间内敌人的命中率下降
すなけむり	敌全体	2	マヌーサ	一段时间内敌人的命中率下降
まぶしい光	敌全体	2	マヌーサ	一段时间内敌人的命中率下降
ぶきみな光	敌全体	2	マジックハック	一段时间内敌人的咒文耐性下降
やみのはどう	敌单体	7	ザキ	敌方一人的攻击力、防御力、速度、智力下降
いてつくはどう	敌全体	7	–	对敌全体附加一种异常状态

弱化

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
ダウン	敌单体	6	ダウン	敌方一人一段时间内攻击力降低1/4
ダウンオール	敌全体	10	ダウン	敌全体一段时间内攻击力降低一半
ルカニ	敌单体	3	ルカニ	敌方一人一段时间内防御力降低1/4
ルカナン	敌全体	4	ルカニ	敌全体一段时间内防御力降低一半
ボミエ	敌单体	3	ボミエ	敌方一人一段时间内速度降低1/4
ボミオス	敌全体	4	ボミエ	敌全体一段时间内速度降低一半
フール	敌单体	3	フール	敌方一人一段时间内智力降低1/4
マフール	敌全体	4	フール	敌全体一段时间内智力降低一半
マジックハック	敌全体	4	マジックハック	敌全体一段时间内降低对咒文的耐性

特技

技能名称	范围	消耗MP	技能说明
マホカンタ	自身	4	一段时间内反弹咒文
アストロン	自身	2	一回合内所有攻击无效化，但是自己也无法行动
アタックカンタ	自身	64	受到攻击时反弹斩击系攻击
だいぼうぎょ	自身	3	受到的伤害最多减少10%
みかわしきゃく	自身	1	一段时间内容易回避敌人的攻击
息をすいこむ	自身	0	下回合的吐息攻击伤害提高
まもりのきり	自身	10	可抵挡一次技能攻击
全てをすいこむ	自身	2	自己承受全部的吐息伤害并反弹给敌人
みがわり	自身	5	代替队友承受攻击
リバース	全体	36	行动顺序颠倒，速度越慢的人越先行动
ラウンドゼロ	全体	48	强制取消当前回合除自己外，其他所有人的行动
ぎゃくふう	我方全体	10	完全抵抗一次吐息攻击

封印

技能名称	范围	消耗MP	耐性	技能说明
マホトム	敌单体	2	マホトーン	一段时间内封印敌方一人的咒文攻击
マホトーン	敌全体	3	マホトーン	一段时间内封印敌方全体的咒文攻击
踊りふうじ	敌全体	6	踊り封じ	一段时间内封印敌方全体的跳舞攻击
くちをふさぐ	敌单体	6	息封じ	一段时间内封印敌方一人的吐息攻击
斩击ふうじ	敌单体	6	斩击封じ	一段时间内封印敌方一人的斩击攻击
体技ふうじ	敌单体	6	体技封じ	一段时间内封印敌方一人的体技攻击
作战ふうじ	敌单体	6	–	禁止对手的1个怪物改变“作战方针”
会心ふうじ	敌单体	5	–	一段时间内封印敌方一人的会心一击
くろいきり	全体	55	–	接触所有人附加的状态并且封印咒文

特性和耐性

每只怪物都有自己的特性和耐性，与技能树不同的是，特性和耐性是不能通过怪物的合成继承给子怪物的，算是每个怪物独有，不过特性可以从技能树里学到，玩家可以通过合成怪物时对技能树进行选择以达到多特性的效果。耐性主要分为某种属性的攻击无效、回复、弱化（よわい）这三种，而特性的种类就要复杂得多了，因此下面列出特性表供大家参考。

战斗

名称	效果
みかわしアップ	对物理攻击的回避率为2倍
アンチみかわしアップ	使敌人的特性“みかわしアップ”无效化
テンションアップ	可使用指令“テンション”进行蓄力
AI2回行动	自动战斗时进行2回行动，下达命令时只进行1回行动
AI1～2回行动	自动战斗时进行1～2回行动，下达命令时只进行1回行动
AI1～3回行动	自动战斗时进行1～3回行动，下达命令时只进行1回行动
こうどうおそい	最后进行攻击
こうどうはやい	最先进行攻击
カウンター	受到攻击时会反击敌人
れんぞく	会连续攻击
にげあし	逃跑成功率提高
全ての武器装	可以装备所有类别的武器

特殊攻击

名称	效果
魔神攻击	命中率低但会心一击率高
ギガキラー	对大体型的怪物伤害提高
マヒ攻击	攻击敌人时候附加“麻痹”状态
どく攻击	攻击敌人时候附加“毒”状态
こんらん攻击	攻击敌人时候附加“混乱”状态
ねむり攻击	攻击敌人时候附加“睡眠”状态
ザキ攻击	攻击敌人时候一定几率即死
メタルハンター	对金属系敌人的伤害+1

确率提升

名称	效果
スカウト%アップ	捕捉率小幅上升
スカウト%アップS	捕捉率中幅上升
スカウト%アップ+	捕捉率大幅上升
アイテム%アップ	战斗之后获得道具的几率提高
せんせいりつアップ	先制攻击几率变为2倍
经验值增	战斗之后获得的经验值提高10%
ゴールド增	战斗之后获得的金钱提高20%
会心出やすい	出现会心一击的几率变为2倍
ひん死で会心	濒死时出现会心一击的几率提高

赌博

名称	效果
HPギャンブル	战斗开始时HP在50%到150%之间变化
MPギャンブル	战斗开始时MP在50%到150%之间变化
攻击力ギャンブル	战斗开始时攻击力在50%到150%之间变化
守备力ギャンブル	战斗开始时防御力在50%到150%之间变化
すばやさギャンブル	战斗开始时速度在50%到150%之间变化
かしこさギャンブル	战斗开始时智力在50%到150%之间变化
HPバブル	战斗时HP为最大值的1.5倍，攻击力和防御力为1
MPバブル	战斗时MP为最大值的2倍，攻击力和智力为1

身体

名称	效果
メタルボディ	减轻普通攻击1/3的伤害
どくどくボディ	攻击自己时敌人会处于“毒”状态
ビリビリボディ	攻击自己时敌人会处于“麻痹”状态
ギャンブルボディ	受到的伤害提高，但有时受到的伤害为0
メガボディ	普通攻击和特技的威力上升
ギガボディ	全体攻击或技能的威力上升

自动发动

名称	效果
自动HP回复	每回合行动后回复少量HP
自动MP回复	每回合行动后回复少量MP
つねにマホカンタ	一直有魔法反射的效果。无法消除
つねにアタックカンタ	一直有攻击反射的效果。无法消除
いてつくはどう	战斗中一定几率自动发动“いてつくはどう”
光のはどう	战斗中一定几率自动发动“光のはどう”
くじけぬ心	受到致死攻击时会残留1点HP
てんしのきまぐれ	死后一定几率自动复活
しょうひMPせつやく	使用技能消费的MP变为3/4
しょうひMP半分	使用技能消费的MP减半

要领

名称	效果
回复のコツ	回复咒文的效果提高，MP消费减低10%
メラ系のコツ	メラ系咒文的效果提高，MP消费减低10%
ギラ系のコツ	ギラ系咒文的效果提高，MP消费减低10%
イオ系のコツ	イオ系咒文的效果提高，MP消费减低10%
バギ系のコツ	バギ系咒文的效果提高，MP消费减低10%
ヒャド系のコツ	ヒャド咒文的效果提高，MP消费减低10%
デイン系のコツ	デイン咒文的效果提高，MP消费减低10%
ドルマ系のコツ	ドルマ咒文的效果提高，MP消费减低10%

性格

名称	效果
おうえん	战斗开始时，我方全体“蓄力”
わるぐち	战斗中敌人使用“蓄力”时，对方所有成员“蓄力”下降一级
ウトウト	战斗开始时会进入睡眠状态
ラブリー	战斗开始时有一定几率让敌方全体无法行动一回合
ギロギロ	战斗开始时有一定几率让敌方全体无法行动一回合
いあつ	战斗开始时有一定几率让敌方全体无法行动一回合
プレッシャー	战斗开始时有一定几率让敌方全体无法行动一回合
オロオロ	战斗中自身有一定几率无法行动一回合
ヘロヘロ	战斗中自身有一定几率无法行动一回合
强者のよゆう	战斗中自身有一定几率无法行动一回合

※剩下还有两个系，分别是XXブレイク和XXガード+，其中XXブレイク代表可以降低敌人对某种属性的耐性，XXガード+则代表自身对某种属性的耐性增加，由于重复性太大，这里就不再列表浪费页数了。

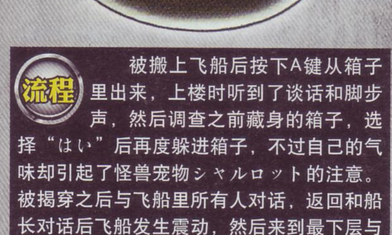


地图图标解释	
绿点	药草系道具
橙点	矿石系道具
红点	红色宝箱
深蓝色点	蓝色宝箱
浅蓝色点	技能石碑
X	晴天或雨天才能通过的地方
+	回复石碑
蓝色箭头	单向通道
旋涡	区域传送点

序章

剧情 身无分文但又想参加一年一度的“战斗GP赛”该怎么办？最好的办法就是躲到箱子里随货物一起飞到比赛场地。虽然直到混上飞艇前都一直很顺利，但为了透气却被奇斯特拉（キストーラ）的宠物夏洛特（シャルロット）给发现了。作为偷渡者虽然引起了一些人的不满，不过船长赛温斯（セブンス）并没有将主角赶下飞船，而是让主角以见习船员的身分在船上处理杂物来弥补“偷渡”的罪过。

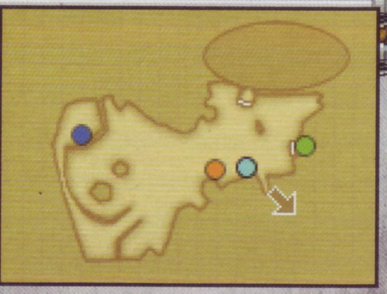
好景不长，飞船在穿过雷云层时发生了故障，一阵剧烈的摇晃之后，飞船迫降到了一个不知名的小岛上，于是主角传奇的怪物收集之旅便由此拉开了序幕。



流程 被搬上飞船后按下A键从箱子里出来，上楼时听到了谈话和脚步声，然后调查之前藏身的箱子，选择“はい”后再度躲进箱子，不过自己的气味却引起了怪兽宠物シャルロット的注意。被揭穿之后与飞船里所有人对话，返回和船长对话后飞船发生震动，然后来到最下层与霍纲（ホーガン）对话了解情况，再度返回和船长对话后发生飞船迫降的剧情。

飞行船

返回飞船后发现空无一人，调查怪物寄存所里的装置后发现里面的怪物只剩下一只了，离开飞船时遇到了ホーガン，休息一晚后去怪物寄存所里将惟一仅存的怪物携带在身上（初始怪物会在コドラ、ももんじゃ、くしざしツインズ、わらいぶくろ、ゴースト、タマゴロン里随机选择），接着在空地完成教学战斗以及抓捕一只史莱姆后便可以从出口来到大地图画面，前往新地点“密林”区域，调查空地上用蓝色圆点标识的技能石碑后可以学到技能



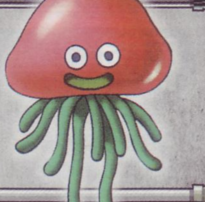
“ルーラ”，除了在飞船、斗技场等少部分地方外，其他任何地方都可以直接使用该技能传送到已经开启的地点入口处。

飞船中的宝箱上都写有船员的名字，找回失踪的船员后就可以开启对应的宝箱了。

船员	宝箱物品
ホーガン	ひのきのつえ
ルボロー	ちいさなパーツ
GJ	エッチな本
キストーラ	きんだんのバイブル
ビスカ	はやぶさネイル
セブンス	しもふりにく

可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雨
スライム	F	○	–	○	–

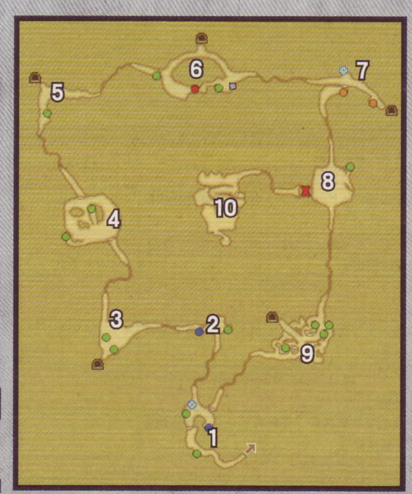




密林

进入区域2后会第一次遇到巨型怪物，这只巨大的蚯蚓会时不时按照一定的路线前进，玩家要注意别碰到它了，如果不小心进入了战斗也不要紧，蚯蚓只会将玩家打回区域2的入口处，不会对怪物造成实质的伤害。在区域4有一尊泥偶挡住了去路，与它对话后来到该区域的中央，这时蚯蚓会出现，等蚯蚓离开该区域后可以在水里找到道具“どろハート”，将这个道具交给泥偶后就可以继续前进了。在区域5找到了学者鲁博罗（ルボロー），不过在大家交谈时巨型蚯蚓再度出现，而躲避不及的ホーガン被蚯蚓吞进了肚子。

剧情后天色变暗，穿过洞穴来到区域9，然后进入区域6的洞穴找到睡觉的蚯蚓。调查下层的石碑学会新技能“いざないルーラ”，之后就可以直接传送到已经开启的该迷宫的传送点了。从蚯蚓的嘴进入到其身体深处，并在这里找到了昏迷的ホーガン，击败虎视眈眈的怪兽后两人被蚯蚓吐了出来，同时被吐出来的还有之前掉落在ホーガン身边的神秘金属圆盘。返回飞船商量之后就可以来到大地图画面开启“平原”区域，同时飞船里的商店和存款机可以使用了。



BOSS战 パラサキス

第一个BOSS的实力不强，三连击的伤害只比洞穴外的敌人高一点，只要安排一个学会了回复咒文的怪物在队伍中就可以轻松完成战斗。

可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雨
スライム	F	○	–	○	–
きりかぶおばけ	F	○	–	○	–
ガオン	E	–	○	○	–
じんめんガエル	E	○	–	–	○
くびかり族	E	–	○	○	–
ベビーパンサー	E	○	○	○	–
キラーパンサー	C	○	○	○	–
どろにんぎょう	F	○	–	○	–
マドハンド	F	○	–	○	–
おばけきのこ	F	○	–	–	○
シャーマン	E	○	–	○	–
リップス	F	○	–	○	–
カパシラー	F	–	○	○	–
ドラキー	F	○	–	○	–
マンドブラント	F	–	○	–	○
はさみくわがた	F	–	○	○	–
ヘルホーネット	F	–	○	○	–
ボストロール	B	–	○	○	–
ブチット族	F	○	–	–	○





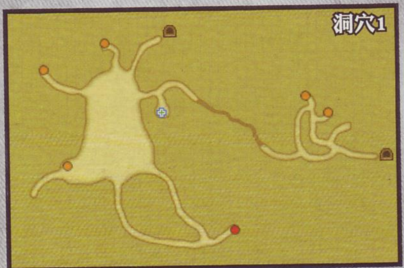
平原

进入平原后就会遇到这里的巨型怪物，这只巨型怪物出现后会向玩家的方向冲刺过来，一定要及时躲开，如果不小心进入战斗可以选择逃跑指令避免怪物同伴的伤亡。途中的洞穴里可以看到船长的幽灵，一路前进到区域3，这里的洞口外有一只史莱姆挡路，与它对话后得到“スライムのてがみ”，将这封信交给区域5洞口处的鼹鼠后返回区域3之前有史莱姆挡路的洞口，这里面就是斗技场的所在位置了。往前走会遇到被鼹鼠围攻的GJ，主角自然要出手相助，打败三只鼹鼠后，负责举办竞技比赛的鼹鼠王出现，在看到主角的潜力之后，鼹鼠王让手下跟着主角一起返回飞船协助主角进行怪物合成，之后与GJ对话后返回飞船，在怪物寄存所里与长相实在不好看的NPC对话就可以进行怪物的合成了。返回斗技场与鼹鼠王对话便可以参加竞技比赛，完成非常简单的F级比赛后便可以开启“雪山”区域。



BOSS战 三只鼹鼠

三只鼹鼠的能力不算高，不过它们会使用“蓄力”，因此在战斗时建议手动控制怪物的行动，集中火力攻击一个敌人，减少对方进行“蓄力”的机会。





劝诱测试

进入斗技场左边的区域与泥偶对话可进行“劝诱测试”的挑战，它的数量会随着流程的推进不断增加，内容通常是要求玩家合成出特定的怪物或拥有特定技能的怪物。

Lv	测试要求	完成方法	奖励
1	捕获一只ホイミスライム	平原任意洞穴夜间出现	上やくそう
2	配合一只拥有“HP回复”系技能的怪物	以ホイミスライム为素材合成并继承	ふしぎなきのみ
3	配合一只デンデン龙	使用雪山出现的リザードキッス与任意野兽系怪物合成	まほうの圣水
4	配合一只スノードラゴン	使用デンデン龙与雪山出现的ホークブリザード合成	ばんのうぐすり
5	捕获一只ヘルコンドル	断崖任意时段出现	バイキルミン
6	配合一只拥有“全体回复”系技能的スライムタワー	使用ヘルコンドル和断崖出现的スライムブレス合成并继承	せかいじゅのは
7	配合一只エビルドライブ	使用断崖白天下雨时出现的スカルゴン与任意恶魔系怪物合成	イケメンマガジン
8	配合一只拥有“アッパー”系技能的ボーンナイト	使用エビルドライブ与海岸晴天时出现的スカルサーペント合成	MP回复の证
9	配合一只拥有“守备力アップ2”系技能的怪物	进行合成的怪物的父母“守备力アップ”系技能的点数累计超过50	♀のつえ
10	拥有一只魔王の使者	配合出上位的恶魔系怪物	战士の证

可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雨
いたずらもぐら	F	–	○	○	–
ホイミスライム	F	–	○	○	○
ももんじゃ	F	○	○	○	–
ドラキー	F	–	○	○	–
ゴースト	F	–	○	○	○
ドロル	E	○	–	–	○
キメラ	E	○	–	○	–
シャイニング	F	○	–	○	–
おおドラキー	C	○	–	○	–
コドラ	F	○	–	○	–
ポグフィッシュ	E	○	–	–	○
ヘルコンドル	C	○	–	○	–
ブークブック	F	–	○	○	–
ばくだんいわ	E	○	–	○	–



雪山

沿路前进会发现被狼群围攻的キストーラ，虽然成功摆脱了怪物的袭击，但キストーラ却因为要寻找因受惊吓而逃跑的怪兽宠物シャルロット继续往雪山深处走去。在区域2左侧的材堆前发生巨型怪物撞碎冰壁的事件，通过被撞碎的冰壁来到区域3，在这里的材堆前与キストーラ对话，发现对方弄丢了生火的工具。从这里的洞穴进入，从洞穴1下方的洞口出去后来到有独眼巨人的区域，绕开独眼巨人调查火堆拿到火把。在返回途中要尽量避免战斗，战斗次数超过2次时火把会熄灭。点燃区域3的柴堆后再次吸引巨型怪物撞开新的道路，在区域5的回复石碑附近时再次与围攻キストーラ的狼群进行强制战斗，之后拿着火把穿过区域5的洞穴找到另一侧的夏洛特，剧情后便是与巨大的怪物进行战斗。胜利后前往斗技场，完成D级比赛后返回大地图开启“断崖”区域。

BOSS战 ブオーンJr.

虽然是巨型怪物，不过实力却很弱，物理攻击的伤害很低，偶尔发动的全体攻击也威胁不大，只要有回复系怪物在场就会非常安全，只要保证全体同伴的HP在50以上就不会出现战斗不能的情况。

可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雨
プリスニャン	E	○	–	○	–
ベビーサタン	E	–	○	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
スライムファング	E	○	–	○	–
ホークブリザード	E	○	–	○	–
アルミラージ	E	○	–	○	–
ギガンテス	A	○	–	○	–
リザードキッズ	F	○	–	○	–
メタルスライム	D	○	–	○	–
リザードファッツ	B	○	–	○	–
おおきづち	F	○	–	○	–



独眼巨人守护的火堆处



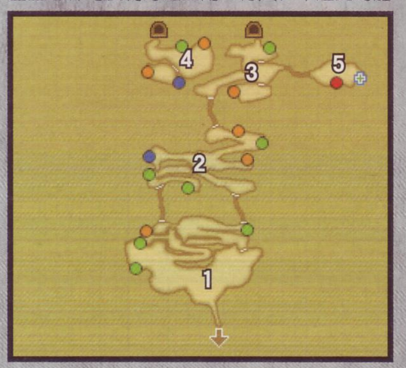
洞穴1

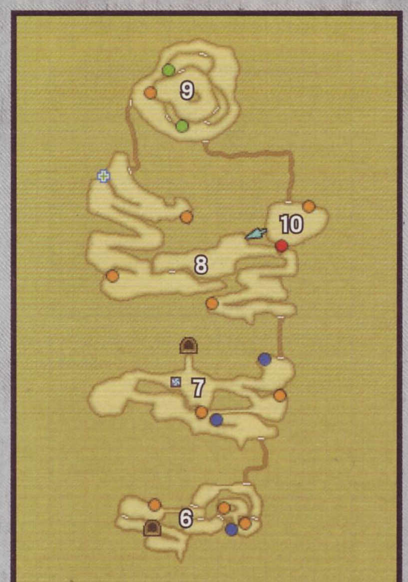


洞穴2



这个迷宫的地形比较简单，只要一直往上走就可以了，调查墙上突出的石头是可以获得道具的。在区域3的右侧会再次看到船长的幽灵，进入上方的洞穴时却看见真正的船长セブンス奋不顾身解救皮斯卡（ピスカ）的一幕。进入区域7的洞穴会见到一尊持有巨剑的雕塑，调查上层的石碑学会新技能“どうぞくのはな”，再来到区域7的右侧与攻击船长的敌人进行战斗。然后在左下角找到ピスカ，不过却被会飞的敌人抢先一步给抓走了，来到山顶的鸟窝处与敌人进行战斗，胜利后天空的守护者神鸟出现并吓走了敌人，在看到主角手持的神秘圆盘后神鸟没有为难主角一行人，不过此时船长却因为伤势发作而晕倒，返回飞船后大家对船长进行了治疗，并且大地图上开启“海岸”区域。



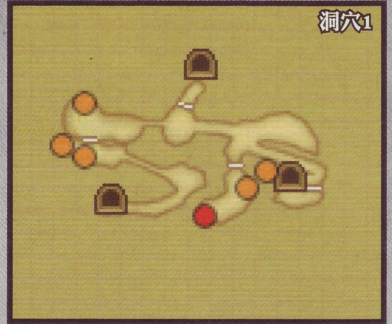


BOSS战 ゲモン

敌人的物理攻击威胁不大，不过全体攻击的冰冻吐息是个不小的威胁，建议让队伍中的怪物学会了比较高级的回复咒文后再来挑战。

可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雪
フレイム	E	○	–	○	–
メタッピー	D	○	–	○	–
びっくりサタン	D	○	–	○	–
スカルゴン	D	○	–	–	○
ストーンスライム	D	○	–	○	–
フーセンドラゴン	D	○	–	–	○
おおさそり	D	○	–	○	–
よるのていおう	D	○	–	○	–
ヘルコンドル	C	○	–	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
スライムファング	E	○	–	○	–
ひょうが魔人	D	○	–	–	○
スライムブレス	C	○	○	○	–
シルバーデビル	D	○	–	○	–
レッサーデーモン	D	○	–	–	○
エンゼルスライム	D	○	–	○	–
ダークスライム	B	–	○	○	–
スカイドラゴン	B	○	–	○	–
スカルスパイダー		–	○	○	–







海岸

这可以算是最简单的一个迷宫，全程没有一个分支路线。在入口处见到了失踪的怪兽宠物シャルロット，不过受到惊吓的シャルロット并不接受主角的安抚，反而不断向海岸深处逃跑。一路往前走追赶シャルロット，途中会多次与章鱼的触手进行战斗，将所有拦路的触手都干掉后在区域7的下层与大章鱼进行战斗，之后シャルロット终于不再逃跑了。返回飞船与最下层控制室的ホーガン对话，然后前往斗技场完成A级的比赛后获得“遗迹のカギ”，返回大地图出现“遗迹”区域。

BOSS战 オセアーノン

敌人不但大多数攻击都为全体两次伤害，还会附加睡眠、猛毒等异常状态，事先必须准备好相应的道具进行治疗，队伍中如果有已经学会全体回复的怪物会轻松很多。



名称	级别	昼	夜	晴	雾
いっかく龙	E	○	–	○	–
スライムつむり	F	○	–	○	–
おおうつぼ	D	–	○	–	○
ブチアーノン	D	○	–	○	–
とつげきうお	C	○	–	○	–
シーメーダ	F	○	–	○	–
ぼうれいけんし	D	○	–	–	○
オクトセントリー	C	○	–	○	–
ベホマスライム	C	○	–	○	–
グランドシャーク	C	○	–	○	–
わかめおうじ	C	○	–	○	–
がいこつ	D	○	–	–	○
スカルサーペント	C	○	–	○	–
ぐんたいガニ	D	○	–	○	–
エビルアングラー	C	○	–	○	–
スライムカルゴ	D	○	–	○	○
ドラゴン	D	○	–	–	○
ギャオース	D	○	–	–	○
マーマン	C	○	–	○	–
エビラ	C	○	–	○	–





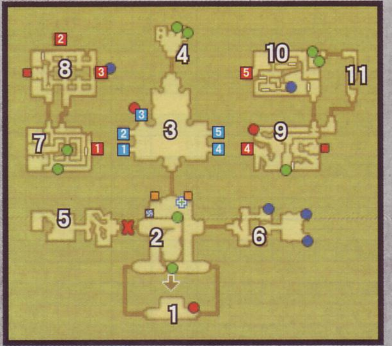
遗迹

径直来到壁画附近见到キストーラ的幽灵，之后调查黄色门左右两侧的机关进入区域3。触发警报惊动巨像兵后先通过传送点1来到区域7，利用楼梯来到下层沿水路进入区域8，在上层一个比较狭窄的通道尽头消灭一个杂兵后按下红色的机关；通过区域3的传送点5来到区域10，利用楼梯从上层绕到区域9，调查尽头的红色机关；返回区域2进入右侧红色的门，消灭房间深处的杀人机器后就可以和区域3的巨像兵进行战斗了。区域2蓝色的门必须等待下雨时，使用传送点3和4调查区域8和9的蓝色机关后才能进入，调查其中的石碑可获得技能“ステルス”。

胜利后来到最后的房间，等待在这里的正是之前出现多次的船长幽灵，与幽灵对话后获得“试炼の证”，之后来到斗技场与鼹鼠王对话并了解到整个事件的真相，原来多次出现的幽灵原本是这个岛上的居民，由于岛民的贪念让战神堕落成了恶魔，并杀死了无数的岛民。为了弥补自己的过失，他一直在寻找能消除战胜邪恶之心的强者，而手持神秘圆盘主角就是不二人选。之后与幽灵对话后它会测试主角的实力，准备充分后接受挑战进行二连战，胜利后来到遗迹区域2下方的壁画前与幽灵对话进入地下遗迹。

BOSS战 サージタウス

敌人的物理攻击不算高，不过它的部分特技会强制扣除我方一定比例的HP，如果不及时使用全体回复技能，很有可能就会被强力全体攻击直接秒杀，因此队伍中最好带上学会了全体回复咒文的怪物同伴。



可捕捉怪物

名称	级别	昼	夜	晴	雨
ぼうれいけんし	D	○	–	–	○
スカルゴン	D	○	–	–	○
バトルレックス	C	○	–	○	–
リリパット	C	○	–	–	○
ガーゴイル	C	○	–	○	–
ゴーレム	C	○	–	○	–
スライムボーグ	C	○	–	○	–
ドラゴスライム	E	○	–	○	–
メタッピー	D	○	–	○	–
メタルハンター	C	○	–	○	–
うごくせきぞう	A	○	–	–	○
ストーンスライム	D	○	–	○	–
がいこつ	D	○	–	–	○
ひとくい箱	D	○	–	○	–
スカルサーペント	C	○	–	○	–
くさった死体	C	–	○	○	–
ボーンナイト	B	–	○	–	○



地下遗迹

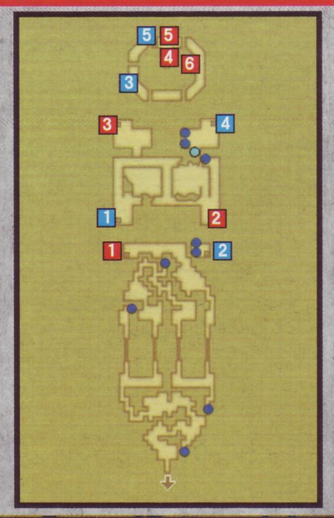
这个迷宫的地形并不复杂，而且怪物不受时间和天气的影响固定出现，只要按照1、3、6、7、8、9、11、12的顺序进入传送点即可到达最深处，利用传送点4可来到技能石碑的区域，调查后可激活系统菜单的最后一个指令"回复ボトル"。击败魔化的战神后，キストーラ的宠物シャルロット与战神合为一体并唤醒了它本来的力量，一大段剧情后返回飞船与ホーガン对话两次，之后在神鸟的帮助下前往"战斗GP"的比赛现场，完成比赛后游戏的流程也就此告一段落，最后的比赛比之前与战神的战斗简单得多，这里就不再作为BOSS战来解说了。

可捕捉怪物

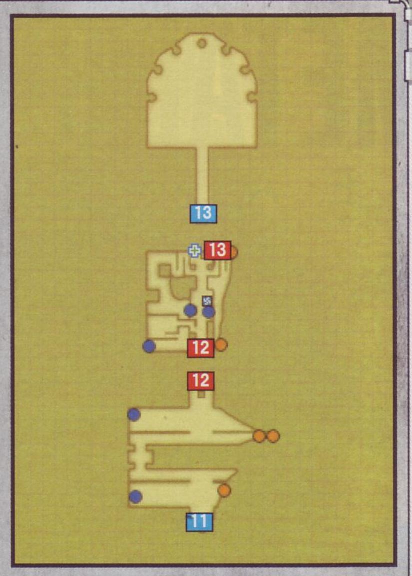
名称	级别
シルバーデビル	D
ダークスライム	B
ダークナイト	B
ガーゴイル	C
ミミック	B
ソードファントム	B
キラーアーマー	B
しりょうのきし	B
ドラゴンソルジャー	B
ギガントヒルズ	B
ギガンテス	A
フレイム	E
ひくいどり	B
ようがん魔人	B
魔王の使い	A

BOSS战 邪神レオソード

战斗前一定要保证我方同伴的基本防御力至少在250以上，不然很难撑住敌人的全体攻击，由于敌人会频繁地使用打消我方所有有利状态的特技，因此就不要浪费指令使用增加攻击力或防御力的技能了，专心攻击和回复才是正道。敌人每行动三个回合就必定使用一次暗属性全体攻击，这招的威力很大，建议直接下达命令让所有同伴在该回合防御，之后使用全体回复咒文摆脱危机。







读取通关存档可以继续在孤岛上冒险，在飞船的仓库里调查游戏最开始主角藏身的箱子发现决赛时的对手阿罗玛（アロマ），与其对话后传送到斗技场与鼹鼠王对话开启真正的竞技比赛。来到地下遗迹最深处与战神对话后，主角的劝诱指环能力得到了强化，之后就可以捕捉或合成体积为3格的巨型怪物了。与飞船里的史莱姆对话可以通过休息来调节白天和黑夜，以往迷宫中的特定区域会追加“神兽级”的怪物，再次与战神战斗并胜利后开启通往魔界的道路，魔界的地形十分大，由于篇幅关系，这部分类容就留到下辑的研究中再为大家解析了，



玩后感

虽然本人是第一次接触这个系列的作品，不过简单而复杂的合成系统确实让人欲罢不能，就连吃饭时都忍不住抓几个怪或是给低等级的怪物练几级。游戏的流程很短，几个小时就可以打到最终BOSS的面前，不过最终BOSS的实力比较强，需要合成出比较强力的怪物才能应战，因此通关时间被拖到了15个小时左右。不过游戏里多达311只怪物以及通关后的各种隐藏要素都需要花费大量的时间来收集和完成，

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 雷电 美编 Juxi

本作故事发生在PS2版《潜龙谍影3 食蛇者》的10年后，讲述大首领在哥斯达黎加阻止核战爆发的英勇事迹和世外天堂的创建过程。本作的内容丰富，系统庞大，涉及到的东西非常多，想要将游戏的方方面面都玩到，可是要花费一番功夫研究才行。



推荐度 S

PLAYSTATION PORTABLE

潜龙谍影 和平行者	Konami	ACT	2010年4月29日	日版
Metal Gear Solid: Peace Walker	1～6人	5229日元	无对应周边	

基本系统介绍

帕兹

生命和气力



游戏中的人物拥有生命值和气力两个基本数值。主角被实弹枪械击中会消耗生命值，被敌人近身攻击或震撼弹等命中会消耗气力值。生命值耗光任务失败，气力值耗光会进入倒地气绝状态，这时候要连续晃动滑杆将气力回满之后才能站起来。装备军粮（RATION）等回复道具时（道具显示在屏幕右方），生命值降低到0时会自动使用，这样就不用担心在大战中不小心死亡了。

敌方无力化包括FREEZE后的ホールアップ（Holdup）、气力耗尽的气绝、麻醉后的睡眠和死亡这四种状态，玩家用实弹攻击消耗敌方角色生命值，直至其死亡，这是游戏中不推荐的方法，但是同样可以完成任务。死亡以外的无力化的敌人，玩家可以用富尔顿（FULTON）回收系统回收，这种不杀人的游戏进行方式是本作提倡的游戏方法。



慢走和跑

按“蹲”键可以让角色蹲下，按住可以让角色趴在地上。“蹲”状态可以移动，“趴”状态则不可移动。蹲下不动，隐蔽率增加25%；趴下，隐蔽率增加50%。站立或蹲下状态推滑杆都可以让角色移动，轻推滑杆为慢走，隐蔽率小幅度下降；将滑杆推到底为跑（快走），隐蔽率大幅度下降。



普通状态下的操作

按键/模式	シューター タイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	动作	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	装备品选择	视角操作	视角操作
方向键右	武器选择	视角操作	视角操作
△	视角操作	动作	举起武器
○	视角操作	武器、装备品选择	动作
□	视角操作	近身攻击/CQC	近身攻击/CQC
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	视角复位	装备品选择
R	攻击	举起武器	武器选择
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准/调出对话菜单		

举起武器时的操作

按键/模式	シューター タイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	上弹	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	角色站位变更	视角操作	视角操作
方向键右	角色站位变更	视角操作	视角操作
△	视角操作	上弹	攻击
○	视角操作	–	上弹
□	视角操作	攻击	放下武器
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	精确射击	–
R	攻击	举起武器	精密射击
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准/调出对话菜单		

靠墙

靠近墙壁按“动作”键可以让角色靠在墙壁上，可以站立靠墙，也可以蹲下靠墙。墙壁实际只分为两种高度，一种是半身高，一种是全身或以上高度。半身高的墙壁，蹲下靠墙就可以不被前方的敌人发现（视觉效果上，角色的头或身体可能会露出，不过仍旧不会引起敌人注意）；超过一人高的墙壁则可以彻底挡住角色的身体。



靠墙中按攻击键可以敲击墙壁。当敌人守住必经之路时，敲墙可以将敌人吸引过来，配合在较远处放置空弹夹（Magazine）或各种杂志再次吸引敌人注意，他们就会跑过去看杂志，这时候你可以从背后“Freeze”敌人了。

靠在墙壁的边缘时，如果正前方视野中有敌人，按下L键可以确认敌情，通过视角控制键切换注目的敌人，此时按R键对当前注目的敌人进行标记。

近身攻击

射击型和动作型操作方式的近身攻击、CQC、射击和滚动键都是相同的按键（射击型是R，动作型是□）。推滑杆并快速点按攻击键让角色翻滚，如果按攻击键的时间稍长，就会让角色停止移动发动近身攻击的第一拳（站立不动按攻击键也是近身攻击），举枪中按攻击键是射击。滚动是很容易误操作为近身攻击的，所以一定要在移动中轻点攻击键才行。



猎人型操作中，滚动是移动时按“蹲”的×键，近身攻击和CQC则是单独的□键，射击键则是△，这和《怪物猎人 便携版》的操作相同。

近身攻击的招数，如果是空手状态或持有可以CQC的武器，就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器，近身攻击则是使用武器进行一次判定的殴攻。

滚动可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝，比如采掘场伪装基地中两个紧挨着房顶间的缝隙。滚动有很小的无敌时间，而且带攻击判定，被滚动撞倒的敌人会损失气力。

CQC

在屏幕下方出现CQC提示图标时，按住攻击键就可以发动CQC。

移动状态下，也就是推滑杆按攻击键，就可以直接将敌人投掷出去。出招较快，但是伤害稍稍低一些。

如果是站住不动的静止状态下，按住CQC键就会勒住敌人的脖子，将敌人束缚住。

束缚敌人的过程中，按动作键可以进行询问，某些敌人会告诉你一些有用的信息。连续按下攻击键就会一次次勒紧敌人的脖子，滑杆推方向任意方向都可以将敌人摔出去。摔在墙壁上损失的气力更多，被摔出去的敌人撞到的其他敌人时与撞墙时的损伤相同，且被撞的敌人也会损失气力。

当CQC摔投敌人出去时，身体周围可以发动CQC的距离内如果还有其他敌人，屏幕下方会出现连续CQC的提示图标，在闪烁的瞬间按下攻击键可以发动连续CQC。





射击

只有猎人型操作可以用滑杆控制瞄准，按一下△举枪之后，会保持举枪姿势，再按方块才可以放下枪（其他操作模式中，需要按住举枪键才能保持姿势）。在猎人型操作模式中，举枪后按住R键，角色就不能移动了，滑杆便可以控制视角瞄准，猎人型和动作型操作都可以用滑杆进行精确瞄准。举枪过程中按下精确射击键（猎人型为R，动作型为L），角色将无法移动，这时滑杆可以控制准星瞄准。对于需要精确射击的关卡，可以优先选择这两种操作模式。（动作型和《潜龙谍影 掌上行动》的基本操作方式类似。）对于需要精确射击的关卡，可以优先选择此操作模式。

射击型和PSP的其他FPS游戏的基本操作方式相似，使用△、○、□、×代替缺少的右摇杆进行视角调整和瞄准，因为没有力阶，所以操作的缺陷非常明显，但是游戏的瞄准进行了优化，仔细设置并适应一小段时间之后还是比较顺手的。

通过OPTIONS中的以下几个关键设置可以让你的操作更加方便。

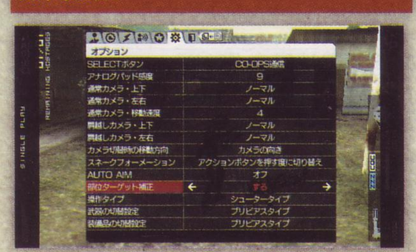
1.视角切换时对准的方向（カメラ切替时の移动方向）：当前视角方向（カメラの向き）、角色正对方向（キャラクターの向き）。

选择“当前视角方向”（适合射击型），不举枪状态下移动时就将视角调整到想要瞄准的大致方向，举枪时正好就对准了当前视角正中。

选择“角色正对方向”适合潜入和对快速转向有要求的玩家，可以先推摇杆让角色正对目标敌人，然后按下举枪键，则可以将枪口直接对准希望的方向。

2、自动瞄准（AUTO AIM）：关（オフ）；开（オン）。SELECT的功能选为“自动瞄准开关切换”时，可以在游戏中自由开关自动瞄准。

3、部位目标补正（部位ターゲット补正）：关（しない）；开（する）。其实就是辅助瞄准，会小幅度自动调整准星，优先对准头部等要害。



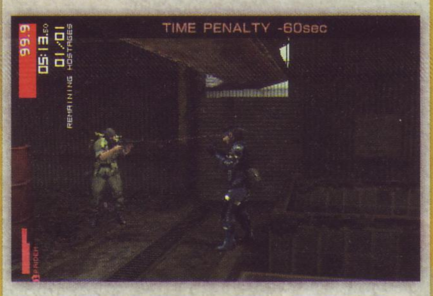
潜行

敌人的警惕程度分为红色的危险阶段、黄色的回避阶段和绿色的警戒阶段，危险程度递减。

每个敌人都有一个扇形的视野范围，进入敌人视野就会引起敌人注意。如果隐蔽度很低，则会直接被敌人发现进入危险阶段，记做触警一次，如果你仍旧处于敌人视线内，危险数值不会降低。离开敌人视野并躲避起来，危险数值会不断下降，减完后进入回避阶段。回避阶段中，左上角显示黄色计量槽，数值减完后进入警戒阶段，左上角显示绿色计量槽，此时包括增援在内的敌兵都会在范围内巡逻。绿色计量槽再减完后才能恢复正常阶段。

潜入阶段远距离射击，如果子弹声音引起敌人的注意也会进入绿色警戒阶段。

除了成功隐藏让左上角计数槽彻底减完可以摆脱触警阶段外，让所有敌兵无力化也可以直接解除触警状态，但是敌方增援兵数量众多，全部无力化实乃下策。



FREEZE

悄悄从背后靠近敌人，接近到一定距离内，出现CQC提示，再继续靠近一些之后，面对敌人举枪，玩家控制的角色就会喊出“动くな”（不许动！英文为“FREEZE”），只要此话语一出，任何步兵都会乖乖趴在地上束手就擒。之后你就可以搜身或者回收他们了。前期在没有潜入服时FREEZE很难使出，因为允许发动的距离非常近，除非蹲下以最慢速度前进才不会因为足音而引起敌人的注意。中期有了潜入服后，可以肆无忌惮地在敌人背后站直身子跑步也不会因为足音被发现，此神技的利用率直线上升。

在没有潜入服时的简单FREEZE方法为：靠近敌人到可以发动CQC的阶段，按住攻击键挟持敌人之后再松开，敌人会背对你，这时候举枪就会FREEZE。



合作行动 CO-OPS

游戏中的大部分任务都可以2人到4人合作完成。合作模式中，每个玩家控制的角色身体周围都有一个连接环，当任意两名角色相互靠近到连接环相碰时就会发出一声清脆的效果音，这样就算连接成功，进入COOP · IN状态。此状态下玩家的生命值叠加在一起计算，武器和道具也可以共用。如果其中一人跑出橙色的范围圈或有同伴受到较重的攻击也会解开COOP · IN状态。

合作中，靠近同伴并按住动作键就会进入SNAKE · IN状态，形成斯内克阵型（Snake Formation）。在同步状态下，处于最前方位置的角色行动时，后面的角色也会跟随行动，后方的角色可以专心射击。默认设置需要一直按住动作键才能保持SNAKE · IN状态，在OPTION中，将“スネークフアォーメーション”一项改成“アクションボタンを押す度に切り替え”可以按一下动作键就能保持住阵型，再按一下解开。



常用道具介绍 ITEMS

道具	名称	介绍
回复道具	RATION等	可以恢复生命值（LIFE）和气力。回血道具装备在道具栏，生命值减到0时会自动使用。
气球	FULTON SYS	初级回收系统，对于气绝或睡眠倒地的敌人使用可以将之升到空中，自动运回基地。
睡眠地雷	FULTON M.	安置在地面上，敌人踩到时会自动爆炸，范围内敌人全部被回收。也可以用枪打爆。
睡眠火箭筒	C.GSTV(FR)	命中敌人后，范围内敌人全部被回收，可以通过补给支援补给弹药。
分析仪	ANALYZER	一定距离内，将敌人保持在分析画面中央可以分析出敌人的详细状态。可以检测出战车和飞机的援兵总数。
声波探测	SONIC EYE	音源位置会直接以白色圆圈显示在游戏画面中，RANK 1时需要趴下才能有效果，升级之后可以边走边听。
夜视仪	NVG	看清黑暗中的物体，人和道具等都有较明显的颜色。
声波雷达	SRND. IND.	属于雷达，装备后右上角会出现声波图，有敌人的方向会有波动，不同警戒状态的敌人颜色不同。
弧波雷达	SOLITON R.	可以探测出周围的地形、敌人的确切位置和视野范围，后期才会出现，最精确的雷达。
杂志	MAGAZINE	杂志和空弹夹都可以吸引敌兵的注意力，级别越高吸引敌人的时间就越长。
炮击支援	STRIKE MK.	分为设置型、投掷型和枪型三种，安置好后按攻击键召唤（不能换到其他武器），会飞来运送补给的气球，落下时有砸击效果。
补给支援	SUPPLY MK.	分为设置型、投掷型和枪型三种，安置好后按攻击键确定炮击（不能换到其他武器），一小段时间后开始炮击。
C4炸药	C4	设置好后按攻击键引爆（不能换到其他武器）。
阔刀雷	CLAYMORE	设置在地上，从正面接近会引爆。玩家蹲下从后面慢慢走近会有按动作键拆掉的提示。
各种手雷	GRENADE	各种手雷，包括爆炸型碎片手榴弹、烟雾弹、震撼弹和电子妨碍手雷等，范围效果。
盾牌	SHIELD	使用单手武器时，举枪时左手会举起盾牌，射击频率和上弹速度会受到影响。盾牌会损坏。
坦克箱子	BOX-TANK	合作时，一个人使用箱子，另外一个人靠近后以SNAKE · IN形式钻进箱子中，跟随者可以发射炮弹。坦克箱子种类有实弹、震撼弹和烟雾弹，发射一定数量弹药后箱子会破碎。
爆炸箱	BOX BOMB	在道具栏中选择扔掉（DROP），丢在场景中会吸引敌人注意力，敌人靠近后爆炸。
震撼箱	STUN BOX	和爆炸箱相同，爆炸后眩晕。
刺客稻草箱	ASSN. BOX	靠近敌人后可以按攻击键将敌人拉入稻草堆中击晕。
替身	DECOY	设置在场景中，按攻击键启动，会立起一个画像，吸引敌人注意。

游戏中打开道具菜单，选中道具时按R使用该道具，按L丢弃该道具，道具会掉落在场景中，还可以捡起来（以射击型操作为准）。



基地介绍
マザーベース
MOTHER-BASE

邀请大首领的无界之师出兵援助哥斯达黎加时，提供给大首领的位于加勒比海的海上基地，基地中可以做的事情很多，开始只开启了少部分功能，随着流程进行，全部九项都将在中盘开启，下面将一一介绍。



注 1.所有标有摄像机图标和黄色“モデルビューア（模型视图）”字样的界面下，按△就可以查看模型。
2.在基地内的大部分菜单下，按SELECT键都会出现帮助说明，分为三栏，按L和R切换，第一栏为当前界面按键操作介绍，第二栏为图标介绍，第三栏为教学列表。其中图标介绍非常有用，而且大部分都是日文中的中文汉字，非常容易看懂，建议多多学习，以加深对游戏系统的理解！

成员 STAFF

游戏中用气球等道具回收的士兵和俘虏等都会被运到基地中，成为大首领手下的工作人员或战士。STAFF中分为9个房间，从左到右依次是接待室、实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班、诊疗所、仓库和交换待机室（テレ－ド待机室）。其中“实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班”这五个部分是最重要的，要将所有士兵根据其擅长的领域合理分配进去，才可以开发出更多的道具供玩家使用。



接待室：刚回收的士兵就会直接进入接待室，算是一个中转站。

实战部队：将士兵转入实战部队，就可以增加GMP（资金力），角色属性栏的GMP+代表该角色可以提高的GMP数额（右上角显示当前GMP数值）。另外，只有编入实战部队的士兵才可以在任务中使用。OUTER OPS也只能派出实战部队中的角色。

研究开发班：研究开发班的等级影响着最多的武器、道具开发，将士兵转入研究开发班增加其等级。

粮食班：编入粮食班的角色“粮食班”能力的总和直接影响右上角的食物供给度（FOOD百分比），100%才可以正常发挥所有角色的能力，如果小于100%，角色的能力就会下降，高于100%，角色能力就会有一定幅度的提升，以较浅的橙黄色显示，如果长时间处于粮食不足状态有可能会有士兵出现异常。

医疗班：编入士兵增加“医疗班”等级影响医疗道具、麻醉和辅助武器的开发。医疗班的等级也影响诊疗所中角色恢复的速度。

谍报班：编入士兵增加“谍报班”等级影响探测道具等的开发。另外，在任务开始前按△查看当前“任务情报”，按R调出“兵士情报”，可以看到当前任务中存在的敌方士兵数量和级别，谍报班等级低时只能查出低级兵种数量，高级兵种数量为“？？”，达到高等级才可以看到。

仓库：在任务中回收的士兵有可能会拥有极强的抵触情绪，无法直接使用，会直接被丢进仓库中，相当于监狱的作用，一段时间后“敌属性”减完就可以使用了，会直接编入接待室中。

交换待机室：将士兵放入这里才可以与其他玩家进行交换。

成员能力非常细致，其中基本能力包括实战、研发、粮食、医疗、谍报这5项能力，分别对应5个部门。

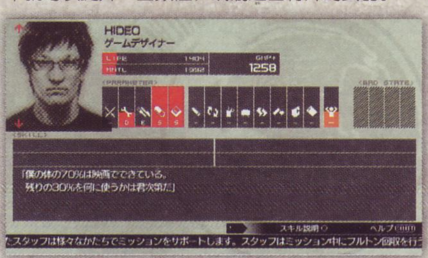
标签包括：白色的NML（普通成员）、COL（通过密码兑换的成员）、VOL（随着流程进行志愿加入MSF的成员）；黄色的UNQ（特殊成员）；绿色的POW（关卡中敌方俘虏的人，穿着黄色的服装捆在特定地点，回收收得）；蓝色TRD（通过交换获得的成员）。

成员的战斗能力从左到右依次为：射击、上弹、投掷、设置、步行速度、跑动速度、格斗和防御力。

角色的状态

图标	状态	解释
	士气	士气直接影响成员各项能力的发挥。
	敌属性	回收的顽强抵抗的敌人具有敌属性，需要关入仓库才会慢慢降低，到0后成为可用成员。
	病气	成员会得病，战斗中受伤的成员会显示负伤，这两个数值越高，各项能力数值降幅越大，放入诊疗所可以慢慢减少病气。得病的成员也是可以使用的，但是会加重病情。阿曼达在剧情中负伤，通关之前不会完全恢复，通关后才会完全恢复。
	负伤	
	PTSD	创伤后精神紧张性(精神)障碍，与病气相同。
	能力低下	各种能力降低。
	派遣	佣兵派遣出战OUTER OPS时的标志。不能编入其他队伍，也无法在任务中使用。但是还是会增加GSM值和实战部队班的等级。

部分成员会拥有各种技能，在角色选择时按△进入“详细”属性菜单，再按○就可以查看技能的效果介绍。技能基本分为任务技能和研发技能。在任务中使用他们时，任务技能会让任务更容易进行；按照研发技能的提示，将成员放入指定的部门中就可以提升一些数值，或制造出特殊的武器。



成员技能一览

技能名	效果
囮	成为敌人优先攻击的对象。在被敌人作为进攻目标时，气力自动回复，防御力上升。
チャネラー	任务中道具和俘虏的位置会详细地显示在地图上，搜索指定道具、回收俘虏的任务中非常有用的技能。
腰巾着	增加言灵“さすがです！”，为我方队友恢复气力。
工作员	使用大型兵器时，攻击伤害和命中率都上升。使用需要设置的武器时设置速度上升。
无线技术	使敌人的请求支援信号一定几率无效，同伴中拥有该技能的角色越多几率越高。使用炮击（STRIKE）和补给（SUPPLY）支援系道具时RANK增加。
レスキュー	编入医疗班时，诊疗所内的伤员恢复速度上升。我方进入濒死时一定时间内跑动速度上升。心脏按摩时需要连打按键的次数减少。心脏按摩复活同伴后，同伴所恢复的HP值增加。
声优	一部分言灵的效果增加
グリーンベレー	CQC攻击力上升，射击时伤害与命中率上升，生命值自然回复速度上升。拥有这个技能的同伴直接进行同步的时间缩短。一部分言灵效果增加。
SWAT	CQC攻击力上升。攻击敌人手脚时伤害增加。滚动动作击中敌人时可以让敌人倒地。和同伴同步的时间缩短。拥有本技能的同伴越多，CQC攻击力和手脚伤害的加成越大。
热血汉	气力自动回复速度上升。一部分言灵效果增加。
バーダー	使用望远镜时，用画面中央持续捕捉同一个敌人时，发挥和分析器（ANALYZER）相同的效果，即可以分析出敌兵的状态。

开发研究技能，被编入研究开发班时发挥效果

技能名	效果
ガンスミス（系列）	开发某一个系的武器所需的GMP减少。根据道具种类也分为不同的系列，在括号中标出。
光学技术	可以开发附带レーザーサイト（激光瞄准镜）的武器。
对战车ライフル设计	可以开发PTRD1941和PTRS1941两种武器，是针对战车有较好效果的步枪。
メタマテリアル技术	可以开发潜行布（ステルスマット）和光学迷彩（ステルス迷彩）
电磁兵器设计	可以开发武器“电磁波照射ガン（电磁波照射枪）”、“电磁ネット（电磁网）”和“レールガン（轨迹枪）”。
M134设计	可以开发武器M134
爱国者	可以开发爱国者！
大和魂	可以开发种子岛。

粮食班技能，被编入粮食班时发挥效果

技能名	效果
三つ星	可以开发RANK 3的军粮（RATION）
四つ星	可以开发RANK 4的军粮（RATION）
五つ星	可以开发RANK 4的军粮（RATION）

医疗班技能，被编入医疗班时发挥效果

技能名	效果
药剂师（专门药剂师）	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时“负伤”和“病气”恢复速度上升。
外科医	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时“负伤”恢复速度上升。
内科医	编入医疗班时“病气”恢复速度上升。
カウンセラー	编入医疗班时“PTSD”恢复速度上升。

特殊角色的技能

技能名	效果
マザーベース副司令	米勒的技能，所属“班”的全体成员士气上升。
FSLNコマンダンテ	阿曼达的技能，在实战部队时，所有个人说明中为“ゲリラ兵”（游击队兵）的成员士气上升。
二足步行兵器设计	修的技能，建立Metal Gear开发部门，打开主基地的Metal Gear Zeke开发选项
AI病气开发技术	奇爱博士的技能，Metal Gear Zeke的AI部分设计，奇爱加入队伍后才可以真正将Zeke开发完成
家庭料理	帕兹的技能，编入粮食班时所有成员士气上升。

注 1.在分配角色时，方向键左右可以切换列表模式（LIST-MODE），按下暂停键可以选择按表头的姓名、生命等各项数值进行升序或降序的排列，更方便玩家选择角色。

2.选择角色分配部门时，可以按方块键依次选定多名角色一起分配。

3.基地内承载最大人数为350人，超过350人时会要求玩家马上解雇一些成员到350人。每个部门也有最大人数限制，实战部门为100人，其他4个部门为50人。

生产研发 DEVELOP

将成员分配到各个部门就是为了生产研发新的道具、装备和武器。进入生产研发项目，从上到下依次是武器（WEAPON）、道具（ITEM）、大型兵器（MECHA）和其他项目（OTHERS）。其中武器和道具是需要配合5个部门进行开发研究的，要求分为三类，每种物品的开发要求都包含其中的一项或多项：

1. 对研究开发班、粮食班和医疗班三个部门的等级中的一个或多个有一定的要求。

2. 一些特殊的武器还需要在游戏中达成一定条件获得研发图纸或特殊素材。

3. 还有一些武器需要某个部门内编制有开发某种专项武器技能的成员。

达到开发要求的物品要花费GMP研发，研发程度以百分比表示，通过完成任务让时间经过，当研发度达到100%时开发完成。根据物品不同的等级，研发速度也不同，最高级的物品可能要花费十几个单位时间。

需要注意的是，实战部门提供的GMP并非如其他游戏中的金钱一样的数值，而是“资金力”。GMP无法积累，当前的GMP总值是可以投入到开发中的资金力，比如当前你的GMP为20000点，你将其中的10000点投入到开发M16突击步枪中，那么在不改变成员编制的前提下，M16开发完成前你的GMP可用数值就是（20000−10000）=10000点，当M16开发完成后，你又重新拥有了20000点GMP。

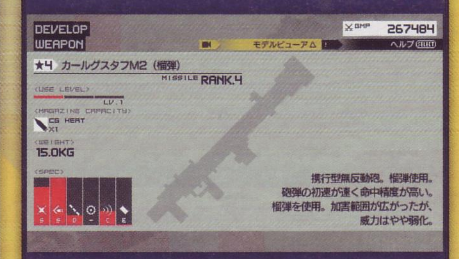


RANK和LEVEL

武器和道具的优劣以RANK和LEVEL区分。RANK为武器的阶级，高阶的武器性能有更明显的提高；LEVEL为武器的等级，通过实战，每种武器的每个阶级都会分别获得经验值（EXP），通过EXP升级，最高三级。简单说，分辨一把武器的优劣，RANK比LEVEL更重要，同种物品中，优先选择高阶。

武器和道具的属性

按△进入武器的“详细”属性界面，星号旁边的就是RANK，灰色、红色的三个格子是LEVEL（LV）。武器名称下面的标志，带CQC的为可以使用CQC，带ZZZ的为可以让对象睡眠，带STN的为可以让敌人晕晕，无字的蓝色长方形为可以吸引敌人的注意或有特殊效果（比如杂志可以吸引杂兵，电子防害手雷可以让电子设备失灵）。



大型兵器和其他项目 MECHA AND OTHERS

大型兵器不能自己生产，只能在任务中回收回来，用途是派出到OUTER OPS完成佣兵任务，受到损伤的大型兵器只要放回车间（也就是从编队中撤销，放回生产研发的大型兵器一栏内）就能慢慢修复。

其他项目中包括关键道具、弹药和制服，里面存放着游戏中获得所有机密武器的研发图纸，弹药数量一般情况下都非常充足，制服则是游戏中得到的服装，分为任务可用和对战模式可用。



佣兵任务 OUTER OPS

派MSF部队到各地作战，等级由低到高为E、E+、D、D+、C、C+、B、B+、A、A+、S、S+、SS。选择任务就会进入布阵阶段，玩家可以将实战部队的成员、回收的战车和Metal Gear Zeke分配到8个格子内，设置妥当之后选择出击，一个单位时间后战斗结束，可以选择是否查看战斗过程。战斗结束后，我方参战的部分成员的能力会得到成长，抓住的敌人会根据是否有“敌属性”自动放入仓库或进入接待室。战车等大型兵器有可能会在战斗中LIFE降为0%而彻底损坏，这就无法回收或修理了，只能再去任务中捕获战车。



完成任务可以得到一些道具、设计图和服装，后两种是比较重要的目标，也是我们完成佣兵任务的动力所在。有设计图和服装的关卡如下：

OUTER OPS任务名	难度	特殊报酬
步兵部队の击破01	E	RK47（グレネード）设计图
小规模机甲部队の击破02	D+	XFIM-92A设计图、ネイキッド（チョコチップ）服装
步兵部队の击破03	D+	M63A1设计图
战斗ヘリ部队の击破03	B+	ADM65设计图
装甲车部队の排除04	A+	RK47(スモークG)设计图
重要据点の防卫01	B+	RK47(スモークG)设计图
战车部队の排除01	S	カンプピストル（坎普手枪）设计图
重要据点の防卫02	A+	CAW设计图、SVD(ナイトビジョン)设计图
敌主力部队の排除02	S	ネイキッド(スプリッター)服装
机甲部队の排除05	S+	SVD(ナイトビジョン)设计图
全OUTER OPS完成	SS	バトルドレス(ヘルメット装着)服装

注 通过完成任务经过单位时间，回到基地调查佣兵任务结果，这个结果其实并非惟一的，只要读取前面任务完成时的自动存档重新回主基地就有不一样的结果。如果有战车损坏，可以尝试S/L大法。不过高级OUTER OPS很难避免战车损坏。



METAL GEAR

修加入后开启，可以收集部件；奇爱博士加入后可以完成AI部分，真正完成Zeke的制造。

Zeke的主体分为4个身体部件和4个配件。身体部件（MAIN PARTS）分为行动部件（WALK UNIT）、能量部件（POWER UNIT）、脚部部件（FOOT PARTS）、头部部件（HEAD PARTS）；配件（OPTION PARTS）可以安装四种，有喷气发动机组件(JET PACK)、雷达（RADOME）和轨迹枪（RAILGUN）等。

需要在游戏中对战AI兵器的任务中获得部件的素材，每五个素材组成一个部件或配件。

AI部分存储在AI储藏室（AI STORAGE），AI分为四种功能：机动（Mobility）、索敌（Sense）、攻击（Attack）、自律（Control）。完成度越高AI性能越高。

除了Zeke主体和AI的收集外，玩家还可以自定义Zeke的颜色，甚至创造属于自己的声音让Zeke发出，这用到了VOCALOID机能（与初音的机能相似），通关后开启，需要先到游戏开始菜单的EXTRAS项目下选择VOCALOID，创建声音后传到官方服务器上进行转码，过一段时间下载回来，就可以在基地内配置给自己的Zeke了。

Zeke组装好后可以派到OUTER OPS任务中战斗。在打出真结局之后，Zeke可以作为训练用机体在EXTRA任务中反复对战。



征兵 RECRUIT

通过搜索无线网络热点获得士兵，有一个热点就算一个慕名而来的士兵，没有热点则搜不到任务。（用过的热点经过一段时间可以再次使用。）进入任务后，要在1分钟内将所有志愿兵打晕。英雄度越高，出现高级士兵的几率越大，高级士兵气力也更多，后期的高级兵种还会还击，不过如果可以利用好CQC，将连续CQC和用摔出去的士兵砸其他人的方法活用的话时间还是足够的。



交换成员 TRADE

将成员移动到交换待机室（テレード待机室），进入“交换成员”，建主或搜寻主机后进入交换界面。选择用自己的成员和对方交换，交换只能是一对一，而且必须是能力相差不多的才可以。比较苛刻。

数据库 DATABASE

谍报班设立后出现。数据库中可以查看游戏中的各种数据，在PROFILE中按△可以更换称号（CODENAME）。

礼物派送 DELIVERY

将自己开发出来的物品送给同伴。进入“礼物派送”栏后，选择创建新礼物（CREATE NEW GIFT），之后可以设定多个项目：

1. 指定收货人（ADDRESS），可以是好友ID，也可以是任意人（选FREE）。
2. 指定派送日期，日期为一年之内，可以当做生日礼物送给其他玩家。
3. 选择礼物中的音乐。
4. 选择礼物内容。

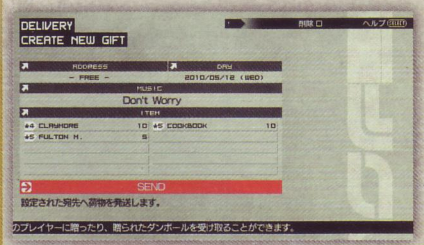
第四点肯定是重点，所有数量惟一的道具都不可以赠送，比如武器、雷达等，各种消耗品可以赠送，一次可以放入8组物品，包括道具和武器。将睡眠地雷这样的实用高级道具送给进度较慢的朋友对他们的帮助很大，不过不要将强力道具乱给朋友哦！会破坏别人的游戏乐趣！

与同伴联机一次后，同伴就会收到你的礼物，之后同伴可以在INBOX中查看收到的礼物包，打开礼物包才能获得你送出的物品。

对战任务 VERSUS OPS

和其他玩家对战，基本规则分为组队死亡竞赛（チームデスマッチ）、抢夺任务（キャプチャーミッション）、据点制压（据点制压ミッション）、死亡竞赛（デスマッチ）。游戏将按一个个阶段（ステージ）进行，游戏开始前，HOST创建房间，制定一连串的阶段，每个阶段都有独立的规则和地图，游戏开始后，顺次进行下去。详细的规则（ルール）设定中可以设定最大玩家人数（最多6人，最少2人），下面依次是队友攻击判定、队友杀手（连续3次）自动踢出房间、10分钟无操作自动踢出房间、自动分配队伍、爆头高伤害等是否有效，对战开始前的准备时间，斯内克的使用权以及武器使用设定和四种规则的游戏时间、判定胜负规则。基于小队的规则下，合作模式中的各种行动都在同伴间适用。对战模式中玩家可以携带的物品数量少，可以选择的服装数量多。





任务基本介绍

MISSIONS

大首领

本作的主体是以任务制划分的，分为主要任务（MAIN OPS）和特别任务（EXTRA OPS）。主要任务就是游戏的主线流程，主要任务分为一至五章，没有编号，顺序进行即可通关。特别任务共有128个，相当于游戏的分支任务，不用进行任何特别任务就可以将游戏通关，特别任务开启方法不同，并非顺序开启，但是相似目标的任务会从简单到困难排在一起，方便查找。

每个任务都有最大游戏人数限制，主要任务中只有第一个是限定单人游戏，其他的潜入任务最大2人，对战车和AI兵器的BOSS战为4人。特别任务中单人限定任务数量则多于主要任务，其他两种也是2人和4人上限。

人数上限右侧的骷髅图标（1到5个）代表任务的难度。最高难度为红色的5颗骷髅。

选择任务的分栏比较体贴，主要任务和特别任务单独列出，还可以根据地图选择任务和查看所有任务。游戏中已打出的所有漫画过场都可以直接在任务选择菜单中选择观看。

玩家做主机时，选择任务后米勒会通过通信简单讲述任务目标，如果是可以合作的任务，要选择单人（SINGLE）还是创建主机（HOST）。单人不多说，创建主机后等待其他玩家进入。其他玩家要在任务选择界面的CO-OPS一栏选择HOST SEARCH（搜索主机），选择与主机相同的频道（CH）并选择“通信ON”就可以搜到主机（当然要在无线局域网联机范围内，或者使用盟区、PS3的联机软件等），之后选择进入主机创建的房间。

注 选择任务时按△可以查看任务情报，L或R可以在已经获得的任务评价和兵士情报两栏间切换。兵士情报，根据不同的间谍等级可以看到更高级兵种的数量。

任务准备

进入房间后进行任务准备。

第一项可以收听任务简报（BRIEFING FILES），简报第一栏是当前任务的简报，按R可以进入档案库（ファイルライブラリ，FILE LIBRARY）收听全部简报，包括非常非常多的语音记录，通关后还有引领者和伊娃的录音，希望了解剧情的朋友绝对不容错过！

选择ENTRY GATE（入口大门）进行装备整理。这里可以更换控制的角色（CHARACTER），有些任务限定必须使用斯内克或MSF士兵，斯内克并非所有关卡的最佳人选，使用MSF士兵，利用不同的能力可以让任务更轻松，比如直接在地图上显示道具、俘虏位置的チャネラー技能；变更服装（UNIFORM）；设置预设的合作通信选项（CO-OPS COMM.）；改变道具（ITEM）；改变武器（WEAPON）。

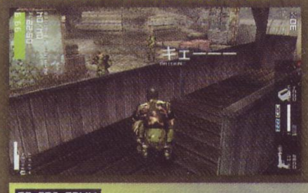


服装 UNIFORM

随着流程进行会逐渐开启更多的可选服装，每种服装都有自己的特性。针对不同地面的隐蔽性，级别从低到高依次是E、D、C、B、A、S。不同的服装的物品格数也不同。其中最值得玩家注意的是以下几款：野战服（J.FATIGUES），各项能力适中；潜入装（SNEAKING），走路不会发出足音，潜入必备！但是主武器的弹药上限低，第二张“对战斗ヘリ战：Mi-24A”飞机BOSS任务完成后取得；战斗装（BATTLE），防御力高，可以携带三种主武器，隐蔽度低，战斗能力高；赤裸上身（NAKED），移动速度增加。狩猎任务达成S后可以取得相应怪物的迷彩，效果非常有趣：火龙迷彩（LIOLAEUS），可以使用新的言灵“キェ——”，发出火龙的叫声，范围内的敌兵都会惊恐害怕（捂住耳朵一小段时间）；轰龙迷彩（TIGREX），滚动撞倒敌人带有吹飞效果；核龙迷彩（GEAR REX），CQC束缚住敌人后，连续按攻击键勒脖子的拘束攻击可以将敌人的气力夺取过来。

合作通信和言灵 CO-OPS COMM.

联机中的通信除了交流作用之外，还有一种有趣的技能——言灵。特殊的MSF兵拥有额外的言灵技能，火龙迷彩也有额外的言灵技能。发动言灵，必须先将特定的语句放在预设通信条目中，并按△开启该语句的言灵效果，之后该界面会有声波的画面效果，一次最多可以开启4个言灵语句。任务中使用言灵，就无法获得S评价。这是一种趣味玩法，增添游戏的多样性。



◀用火龙的咆哮让敌人陷入恐惧之中，可以趁机行动。



任务评价

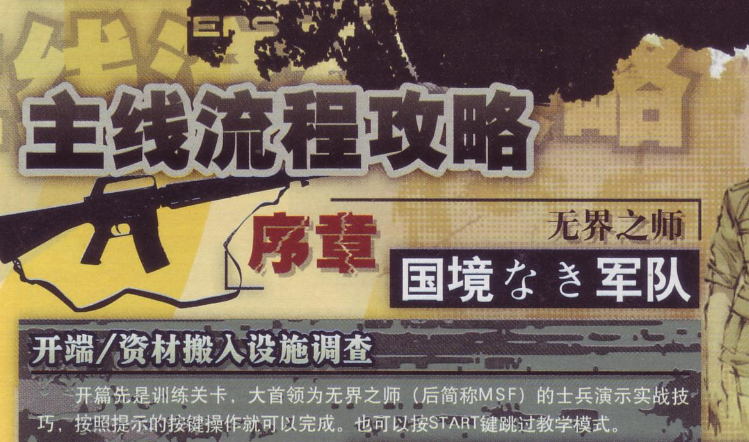
游戏以任务制进行，每个任务都会分单人和合作两个评价分别记录。评价由低到高依次为C<B<A<S。

任务完成后的结果画面会分为以下几个部分对任务进行总结。

英雄度：高评价过关、回收更多的士兵可以取得更高的英雄度。英雄度影响你征兵时可能出现高等士兵的几率，英雄度达到一定程度可以开启收集相关的隐藏要素。在任务中杀人、使用补给支援、炮击支援等行为都会降低过关后取得的英雄度，甚至会出现负值。

武器经验值：使用武器即可获得经验值，提高武器的LEVEL（并非RANK）。

任务统计：任务统计包括过关时间（クリア时间）、总杀人数（总キル行为）、触警回数（アラート回数）、敌濒死回数和过场动画QTE完成度（アーティストデモポイント）。除了最后一项外，都是越少越好。少杀人、少触警、在更短的时间内通关才可以取得高评价，不杀人、不触警并在最短时间内完成任务可以取得S级评价。另外，在任务中使用言灵、隐形迷彩等道具将无法取得S级评价。



主线流程攻略

序章 无界之师 国境なき军队

开端/资材搬入设施调查

开篇先是训练关卡，大首领为无界之师（后简称MSF）的士兵演示实战技巧，按照提示的按键操作就可以完成。也可以按START键跳过教学模式。

哥伦比亚海岸，使用手雷炸开前方的铁门通过，剧情后开始第一个潜入任务，从这里开始你就可以选择自己的行动方式了，可以全程秘密潜入取得高评价，但是要处处小心；也可以使用突击步枪将敌人全部杀死，但是敌方呼叫增援之后战斗还是非常难缠的。

目前没有潜入服，使用FREEZE的话效率较低，用Mk.22麻醉手枪射击敌人头部让其睡眠再步步前进最好。



サンディニスタ司令官接触

桑地诺司令官接触

获得富尔顿回收系统（后简称气球），无力化的角色都可以使用气球回收，因为本作不能拖动敌人的身体，回收后就不怕其他巡逻兵发现你刚刚放倒的敌人了。经过丛林、峡谷和沼地三个场景，可以全部回收也可以完全不管敌兵潜入经过。来到リオ・デル・ハーデ区域，将此区域内所有敌兵都制服才能完成任务。选择FREEZE、气绝、睡眠或杀死的方法都可以，需要注意的是哨塔上的敌人，他站得高望得远。



アマンダ追踪

追踪阿曼达

从上一关的结束地点开始，此区域敌兵增援赶到，不易久留，靠西侧先麻醉迎面来的两人，之后快速离开。后面要经过几个区域，大桥的场景可以玩一下，靠近护栏翻出去扒住边缘瞧瞧绕过敌人，当然用Mk.22搞定之也可以。最后到达选别所，西边的小房间和正前方的小房间内有俘虏和设计图，记得拿到。之后从前方左侧的入口进入到达出口。

注 本关开始的リオ・デル・ハーデ区域内，东侧靠水的二层小楼的二层有震撼弹（STUN GRENADEG）的设计图，这是非常有用的道具，而且比较容易遗漏，临走前记得取得！

醒目 大型兵器对战方法

装甲车、坦克和直升机战等大型兵器的基本战法类似，有三种，以装甲车为例：

其一就是猛攻，上方的白色长条是装甲车的生命值，每一个代表10%的血量。用各种枪械射击装甲车本体，红色的油桶是弱点，伤害最大，对油桶造成一定伤害后其爆炸时会让装甲车暂时陷入硬直，可以继续猛攻。生命值耗光则战斗结束。这种方法比较直接，如果火力够强，耗时短。不过会产生杀人数，无法取得S级评价，因为把装甲车炸坏了，也无法回收装甲车。

第二种是标准的潜入式作战，不要触发警报，秘密地将装甲车周围的步兵无力化，使用气球回收。装甲车内的部队长发现4个步兵全部消失，就会打开装甲车后盖放出4个增援兵，继续回收。当装甲车可以派出的所有步兵都被你回收后，部队长就会从装甲车顶探出头来，这时候用麻醉枪射击他，将其气力耗光，就会自动进入剧情将部队长回收，之后装甲车也被回收到基地内，可以用在OUTER OPS中。

第三种是结合以上两种方式的综合方法，不回收而是将全部步兵杀死，不被发现的话部队长也会直接探出头来。但是杀人过程很难不被发现，被发现后，消灭掉全部步兵后部队长不会立刻露头，要对装甲车造成一定伤害之后部队长才会探出头来，此时干掉部队长，也可以回收战车，不过战车是受到损伤的，放在车库中维修一段时间就完好如初了。

使用分析器（ANALYZER）调查战车，就可以看出当前任务中总共会有多少个步兵，还剩多少个。



对装甲车战：LAV-typeG

步兵总数：8个

这是游戏中的第一种BOSS战，也是第一场装甲车战。步兵只有8人，因为没有潜入服，无法尾随敌兵一个个FREEZE后无声无息地回收掉。所以要施行第三种方法，尽量在不让敌人发现的前提下干掉最多数量的敌人，第一波的4个步兵都处理掉之后一小段时间，装甲车会放出4名支援步兵，再处理掉步兵后对装甲车造成一定的伤害，部队长显身，麻醉或直接射杀后装甲车回收成功。也可以带着火箭筒和重机枪转着圈强攻，直到装甲车爆炸。

チコ救出

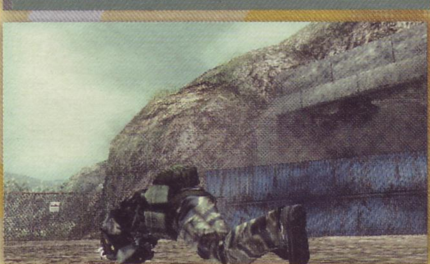
救出奇科

山岳地形，有一些狙击手穿着隐蔽服装躲在不容易发现的角落里守住路径，树后面和高台上是其最喜欢待的地点。有狙击手在三叉路区域内的高台上练习射击下方的稻草人靶子，麻醉枪麻醉之。一路使用SRND.IND.探测声波，蹲着小心前进，如果引起敌人注意，就迅速逃离，不会触警。最后到达アルデア・ロス・デスピエルトス区域，非警戒状态下靠近青色的门按下动作键可以查看房间内的情况，找到奇科所在的房间（随机）顺利过关。

ジャングルトレイン追

追踪丛林列车

开始的区域和上关相似，经过三叉口，走东北的入口进入“入り口”，之后来到精制所，从梯子上二楼，从另外一侧出来下楼梯到エル・カダルソ 区域，这里需要将区域内所有敌人无力化，可以上列车顶然后由上而下一一麻醉，会给你一小段时间用气球回收士兵，之后任务结束。



对战车战：T-72U

步兵总数：10个

战车T-72U有10个步兵，需要注意的是坦克本身的视野范围要比装甲车广，还可以360度转动炮台，所以在后面尾行步兵时要小心坦克回头。只要任何一个步兵被处理掉，就会立刻出现援兵，不会像装甲车一样4个步兵都被处理掉才会从车厢内放出4个新的。并且坦克的援兵是在地图外围的几个点随机出现的，援兵出现前会在出现地点扔一颗闪光弹，之后凭空出现援兵，蹲着快速向坦克移动，所以要想不被敌兵发现，一定要听声辨位，时刻留意有没有步兵靠近自己。不被发现的前提下，处理所有敌兵后，部队长出现。被发现的话，就需要处理掉所有敌兵，然后对坦克造成一定伤害，部队长才会出现。当然也可以狂攻摧毁坦克，坦克后面的两个并排的油桶是其弱点。

需要注意的是，坦克的步兵佩戴了头盔，无法用麻醉枪一击爆头打出高伤害直接进入睡眠，第一枪命中头部会将头盔打掉，再命中头部才会使其睡着。所以可以选择连续两发打头，或多发子弹打身体。

完成后主基地TRADE出现。

バリケード破坏

路障破坏

必须携带C4炸药。原路反回救奇科的区域，也就是上一关开始的区域，将C4安置在墙壁上（障碍），然后躲远点不举武器按攻击键引爆炸开通路，通过后任务完成。



火山口基地潜入



几个区域的连续潜入任务，并不困难。最后一个区域的碉堡需要注意，上方的敌人视野开阔，在碉堡门前区域走动会被上方的敌人看到，但是不会触警，他们会爬梯子下来搜索你，躲在梯子旁边等他一下来就处理掉即可，也可以从一开始就在下方用麻醉枪将碉堡上的敌人点掉。爬上楼梯找好时机挨个清理，从另外一侧下楼由入口进入基地内部。

剧情，一排卡车，挨个调查，其中64779号是存放过核弹头的卡车，搜查它就会结束任务。不过先不要搜查这辆车，其他车内还有很多有意思的东西。其中63824号卡车内隐藏着小岛秀夫，调查后得到该士兵。

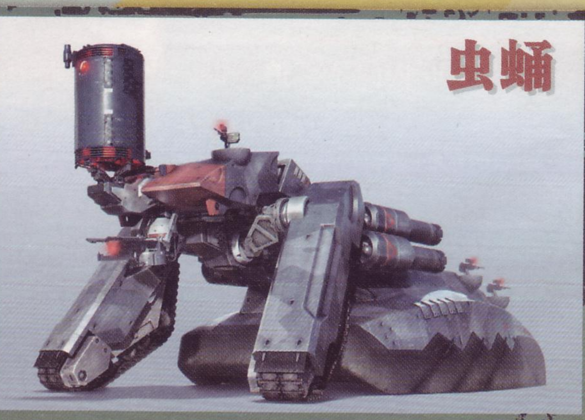
醒目 大型AI兵器战法

游戏中有数种大型AI兵器，前期的三种分别是虫蛹、蝶蛹和茧。每个AI兵器的战法类似，只能使用实弹进行摧毁性攻击。对AI兵器本体攻击，伤害较低，但是容易命中；对红色的AI罐攻击，伤害高，但是不容易瞄准。生命值消耗完后AI兵器会倒地，这时候AI罐（AIPOD）的HP会显示在画面中，及时将AI罐的生命值耗光后，靠近按动作键就会进入AI罐内，之后有一分钟时间拔出AI记忆体，不管拔出多少条，任务都可以完成。如果在AI兵器倒地AI罐露出HP时，没有即时将AI罐HP耗光，或没有钻入AI罐，一小段时间后它会重新站起来并恢复一些生命值，需要重复上面步骤。

AI兵器战结束后，可以回收AI记忆体和AI部件两种素材。AI记忆体是通过最后一个步骤在罐子中拔取的，可以拔起的AI记忆体显示为激活状态，有颜色，画叉的块为战斗中被破坏的记忆体，黑色的为未激活的记忆体，单人游戏时，无法将未激活记忆体激活，所以只能拔出已经激活的部分。多人游戏时，在一个角色进入罐中，其他人还会在外面与AI兵器作战，它的某些行动会激活内部的AI记忆体，这样就可以拔出更多的记忆体了。

战斗过程中如果主攻AI罐，被破坏的记忆体会更多，也就是说可以获得的AI记忆体数量更少；如果主攻兵器的主体，部件被破坏后，战斗结束后就无法回收，所以获得的机体部件就会更少。如何取舍就看你的需要了。

对ピューパ战



对战虫蛹

虫蛹可以在基地内斜坡上高速行驶。除了机枪的扫射外，头部的巨炮比较有威胁，在其准备射击时离开原站位即可躲避。放电分为小电、较大的电击和全屏电击。小电击会有“放电开始”的提示，只要一直跑动就可以躲开；中型的电击时，会有“最大电力输出”的提示，最好躲开其前方的视野范围配合翻滚躲避；全屏电击前，虫蛹会放出数量众多的小型继电器，通过这些分散在场景中的继电器吸引电能实现全场地范围的电击，躲避的方法是跑到洞口处，将附近的几个继电器打爆，之后它的放电就全无威胁了。除了这些远程攻击，虫蛹还会冲刺撞击和用两个前臂砸击，看到其蓄力的准备动作时就侧向移动离开其行进路线。

另外，场景中有梯子可以上到二楼，很多攻击都不会命中，躲起来放冷枪也不错。

推荐携带火箭筒和重机枪两把武器。

第二章



英雄の幻影

热带云雾林へ

热带云雾林

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱（左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆）。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人。贴边潜行仍旧是最佳选择。

对战斗ヘリ战：Mi-24A

步兵总数：20

大型兵器战斗直升机与装甲车和坦克稍有不同，因为它不是在地面上行驶，所以更难以琢磨，在对付步兵时，很容易被其发现。处理掉一波4个步兵后，直升机会先继续攻击一段时间，然后悬停在低处放下4个援兵。

这是流程中的难点，建议第一次进入次关卡时，以全部火力攻击直升机为主，机翼下方的红色燃料桶是其弱点。S级以后再来拿。

因为要回收20个步兵，目前的气球不够用，场景中有两个气球补给，不要提前获取，在留出5个气球空位之后再捡取补给气球。

直升机的攻击方式无外乎机枪扫射和导弹轰炸，躲在半人高的掩体后面躲避攻击，直升机发射飞弹时趴在掩体后面更不容易被炸倒。发射飞弹前部队长会大声喊叫，如果角度不合适就赶快逃跑。有时候直升机会低空飞行范围轰炸，小心躲避……



奇爱

研究施设（ラボ）へ

研究设施（实验室）

必须携带道具ID卡，准备任务时在ITEM一栏装备ID CARD。第一个区域无人，直接向北到崖下。崖下区有两个狙击手，靠左边墙壁前进包抄后进入崖上区。崖上区有两个侦察兵和两个狙击手，侦察兵在前，狙击手在后，建议靠右边（南）墙壁潜行包抄。最后一个区域リュイナス・デ・ショチケツアル 地形比较复杂，中央部分惟一的入口处有多名士兵把守，安置杂志并敲墙吸引敌兵出来一一处理。



IDカード搜索

ID卡搜索

注意！最好在道具栏留一个空位，因为要搜寻ID卡。

之前修给的ID卡无法使用，需要找到持有有效ID卡的士兵，并从他身上搜得新的ID卡。目标所在的区域随机，进入区域后选择菜单中的无线电通话，如果通话内容为“この声…ケツアールね　あいつは近くにいるはず……！”的话，就说明目标在此区域了，另外靠近目标后也会听到“滴滴”的提示音。其实目标士兵的服装很醒目，是与其他士兵不同的黄色衣服，放倒后搜身，如果之前没有留空位，身上的道具栏装满了，可以调出道具栏选中可以丢弃的量产货按L扔掉（射击模式操作，其他操作按提示扔东西）。



对クリサリス战

对战蝶蛹



在遗迹中央的空地对战飞行AI兵器蝶蛹。攻击方式多样，飞弹锁定袭击、范围轰炸、电磁炮等等，保持移动就不容易被击中。被飞弹锁定时快速跑动，并即时滚动即可完全躲开飞弹。当BOSS释放出飞行侦查器时一定要优先打爆，否则会抓住玩家升到空中。BOSS悬停在空中时，如果用普通的RPG等导弹发射器攻击，可能会被BOSS闪躲掉，最好在任务前开发出毒刺（FIM-43）对空导弹发射器，另外携带重机枪持续造成伤害。尽量照准AI罐攻击，不过因为距离较远，也不要拘泥于高伤害的部位。弹药很有可能不够用，必要时呼叫补给。

第三章 亡国的再生

亡国の再生

采掘场伪装基地へ

采掘场伪装基地

注意！最好在道具栏留一个空位，因为本关可以取得刺客稻草箱。

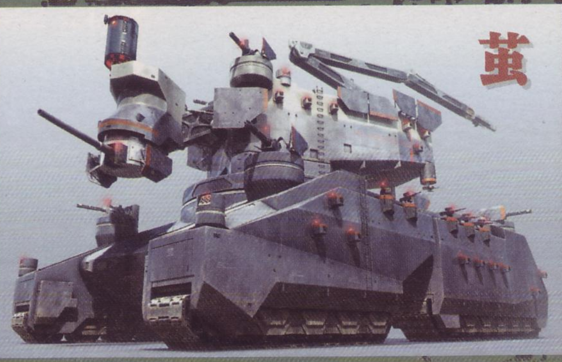
本关开始敌人的头盔加强，需要两枪才能打掉头盔，也就是说爆头要三枪。本关只有一个区域，几间房子都可以通过梯子爬到房顶，在中央房间屋顶北侧，会发现鸟窝的痕迹，在这里有跳跃提示，按动作键发动《刺客信条》中标志性的"信念之跳"（Leap of Faith）会落入刺客稻草箱中（ASSN.BOX，道具栏有空位才可以取得这个道具，如果没有空位就先扔掉一个东西，只有从上方跳下落入稻草箱才能获得该道具。另外，场景西侧大房子房顶角落的俘虏无法直接到达，需要在东北角慢慢走到边缘落下去，玩家就会扒住房顶边缘，一点点向南移动到分割出来的房顶死角找到俘虏，回收之。全部搞定后从西面离开。

卫兵排除

空旷的采掘场，会有24个敌兵分批出现在场景中，狙击手会在远处狙击玩家，使用冲锋枪的步兵会直线跑向你所在的区域与你拼命。不杀人的话就要携带麻醉狙击枪，躲在掩体后挨个狙击掉远处的敌兵，靠近的用麻醉散弹枪或Mk.22麻醉。这种清除敌兵的任务，麻醉和气绝倒地的士兵头顶会出现蓝色骷髅，不算死亡，算作排除，会消失。杀死敌兵自然也能完成任务，只是评价会较低。



対コクーン战



对战茧

AI兵器茧个头非常大，不向其他两个AI兵器，主体上只有小炮台、大炮、转台、AI罐、金属护板、机械手臂等部位会受到伤害，其他的部位都是坚硬的金属外壳，和墙壁没有两样，不会受到任何伤害。导弹在小炮台间爆炸可以造成伤害，主要的目标还是大炮台和AI罐。伤血到一定程度，底座的梯子会放下来，这时候可以爬到茧的身体上，更容易攻击到上层的目标。在将茧的血条耗空后，需要即时爬到最顶层（两段梯子），攻击AI罐后才能即时进入，否则时间来不及。最好在其快死前就爬上了中间层，AI罐躺倒露出HP槽时快速爬上第二段梯子到最顶层才好。

导弹发射器、重机枪和补给呼叫工具都是必要的武器。



地下基地潜入

本关中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，来到AI兵器格纳库（车库），出现在二层，下方的一个小队分散开到车库的各个角落，当前区域内的目标是电梯，电梯正前方有数名敌人守护，直接冲入无望。从二层下来先向南，然后兜一大圈绕到电梯间门口处理掉所有敌人后按电梯按钮上电梯。（在取得睡眠火箭筒之后重新开始本关，刚开始从二层的走廊上向下看，整个小队都聚集在一起，立刻一发火箭将所有人都收走就可以进入电梯了。）

从电梯出来到地下通路A，敌人会一直在场景中跑动，使用探测音源的SONIC EYE可以轻松探测出敌人的方向。地下通路B最后守口的是使用盾牌的步兵，正面冲突无望，引诱他出来之后处理掉到封闭门前。

必须摆脱危险或搜索状态才可以开门，连打动作键抬起厚重的大门，抬到最高后推滑杆通过。

之后的剧情动画中会有无数的敌人围攻斯内克。即使全部QTE都成功也还是会被抓到监狱中。

独房からの脱出

脱狱

任务开始后先是拷问剧情，需要连续按△键支撑，不能让左下角的生命槽减完。反复三次剧情结束。（在牢房中一段时间不展开脱狱行动，就会再次进入拷问剧情，前三次各不相同。

在牢房中，面对镜子按动作键取得金属线（锯条），在牢房右侧的房门前按动作键就开始用锯条割锁，要交错连打L和R键，尽量快地按键可以让作业时间减短，之后进入右边牢房，再割开右边牢房的牢门出来到走廊。来到走廊后，先向左（西）走，然后绕一圈到目标出口，这样路线上敌人较少，因为没有武器只有电棍，躲过去就好，必要的时候可以通过敲墙吸引敌人注意，引诱过来后绕柱子躲过并继续前行。只有绿色的警戒状态下出口的门才会打开。

ピースウォーカー格纳库へ

和平行者格纳库

和“地下基地潜入”关卡的地图相同，不过这次没有了持续的绿色警戒状态，应该更容易一些。



对ピースウォーカー战

对战和平行者

和平行者第一战。BOSS的导弹攻击需要一直不停跑才容易躲过；火焰和各种近身攻击只要躲远点就不会受到伤害。AI罐自然是弱点所在，四肢的关节处伤害也较高。战胜后，和平行者不会倒下，开始向其目的地行走。

第四章 幻想的和平



幻想の和平

米军ミサイル基地潜入

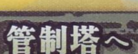
米军导弹基地潜入

本关有几个飞行侦查器，如果不想携带实弹枪械，可以带些电子妨碍手雷（CHAFF G.），扔出后迅速通过侦察器守卫的区域。

任务开始后，先向右走处理一名敌兵后，来到无人侦察机守住的单线狭窄通路。从左边（东）桶架后面的洞口跳入地下，回收一个人质，在狭窄的下层通路，利用左右两面墙壁里的凹槽当中转站，可以趁着侦察机视线转移开时一步一营地通过。

进入メンテナンスドッグ（小），不打掉侦察机很难通过下方的较宽道路，也可以用电子妨碍手雷接力连扔过去。

进入屋上区，处理掉前方的两名步兵后，从梯子到下层前要注意下方侦察机的位置。从对面上去后处理敌人回收俘虏后到终点完成任务。



管制塔へ

管制塔

最火爆的一场冲锋战，敌人真枪实弹，斯内克也可以用最强的武器上阵。但是要想取得高评价，除了时间外，还是不能杀人，使用各种麻醉、气绝型武器才行。不过初次进行此关卡，推荐全副武装杀敌人个片甲不留，日后再回来麻醉敌人取得高评价。一定要带好回复道具。

最后一个场景是停机坪（ヘリポート），先着手将所有步兵和狙击手干掉，然后专心对付直升机，这个直升机和大型兵器BOSS战中的武装直升机相比还是比较简单的，可以使用停机坪上的重机枪连续射击，如果随身有携带毒刺就更轻松了。

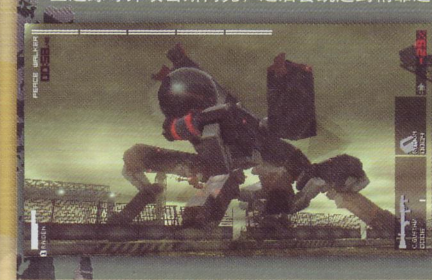
对ピースウォーカー战・2

对战和平行者・2

和平行者第二战，开始时和平行者进入核弹发射倒计时阶段，有一分多钟的时间，斯内克要在时间限制内对和平行者造成一定伤害，让其产生硬直才会终止该轮的核弹发射，大概需要3W以上的伤害，攻击AI罐或者长条形的核弹发射器都可以。之后和平行者会跳到空地上与斯内克战斗。和平行者有两个AI罐，一个在头部，一个在背部。

BOSS导弹锁定攻击，只要发现自己被锁定就不停向侧面跑即可，和平行者站起身子进行火焰喷射时要尽量躲远，如果能绕到其身后则可以更轻松地对其造成伤害，BOSS近身攻击就尽量躲远，太近地话砸击落地前滚动躲开。

和平行者头部的圆球有时会张开一道缝露出黄色的光芒，这是核电磁场，此时射向它的导弹都会被反射回来，只能用机枪射击。在两侧护栏外发动磁场能力时，和平行者会先在一个位置放一些追踪导弹攻击斯内克，之后会跳起到稍靠边



的位置，并有一个蓄力动作，之后会高速奔跑冲撞，在接近斯内克时会做一个三百六十度旋转，攻击范围极广。在其换位后要即时跑到仓库之间的空当内躲避。

战斗过程中，和平行者会数次进入准备发射核弹的阶段，每次有1分钟倒计时，准备动作的位置为两侧、水中和两个仓库中央后方，当架在两个仓库中央时还是可以看到其左侧腿下漏出的AI罐，全力攻击，以防核弹发射准备阶段无法造成足够伤害而导致任务失败。

将和平行者的生命值耗光后，剧情中斯内克会跳入AI罐，要在4分钟内将所有的AI记忆体拔出，竖排一列列顺序拔取效率最高，时间足够。

対ピースウォーカー战・3

对战和平行者・3

将和平行者打入水中，和平行者不会进攻你，随便攻击其身体任何部位均可，攻击一段时间就可以完成任务，普通结局达成。



第五章 天国的外侧



天国の外側

【特别警告】真结局达成方法！以下内容剧透醒目！

第一次通关时，第五章只有终章剧情，是普通结局。通关后，奇爱、帕兹加入MSF，阿曼达伤情彻底恢复，扎多尔诺夫被关进基地的监狱。

之后完成一些任务（一到三个），会发生扎多尔诺夫逃跑事件，在主要任务一览出现“ザドルノフ搜索”任务，要到相应的地图去寻找目标扎多尔诺夫，找到后放倒用气球回收完成任务。“ザドルノフ搜索”的任务有7个，前6个都是只要完成任意一到三个任务经过一些单位时间即会触发逃跑的剧情。“ザドルノフ搜索7”这个任务实际并不存在，而是一段剧情，触发条件为：1.完成“ザドルノフ搜索6”；2.Metal Gear Zeke制造完毕（4个身体部件都安装，还要安装2个以上的配件）并派出去参加一次OUTER OPS。达到以上两个条件，到EX特别任务01号的射击训练场，上二楼到右侧走廊会找到扎多尔诺夫，发生剧情之后会出现“对メタルギアZEKE战”。完成该任务达成真结局。



贾尔维兹

对メタルギアZEKE战

对战Metal Gear Zeke

甲板地形宽阔，有三台电脑，两台红色屏幕的是支援炮击，一台蓝色屏幕的是补给，可以无限使用。其中支援炮击的使用方法是在30秒倒计时结束前靠墙后按L，如果Zeke在视野内，就会注目且拉近视角，之后按R键标记，电脑就会锁定目标，一小段时间后支援炮击会命中Zeke。地面上有4处可以翘起的地板可以当做掩体，不过地板被Zeke一撞就复原了，可以用来躲机枪射击。砸击、滑行撞击等就要注意跑位，滚动躲避了。Zeke会跳到远方的平台上，用轨迹枪进行射击，威力巨大，侧向移动可以躲避，用翘起的地板做掩体效果最好，需要蹲在地板后面，在Zeke轨迹枪射击间隙站起来用导弹攻击它。另外，Zeke在远方平台上正是使用支援炮击的好时机，操作红色屏幕电脑呼叫支援，马上靠在电脑旁的金属板上，应该可以正好标记Zeke。

另外需要注意的是，Zeke跳到远方平台时距离非常远，导弹飞行轨迹的抛物线不得不提起注意，也就是说导弹会向下沉，所以要命中它的头部弱点，就要将准星稍稍抬起一点。

战胜Zeke后出现真结局。

特别任务

EXTRA OPS

奇科

本作一共有128个特别任务，出现方法各不相同，随着流程的进行会出来一大部分特别任务，其他的需要完成指定的特别任务才能开启。其实开启方法并不复杂，除了"狩猎任务"出现方法特殊外，没有某个任务取得S级或是找到某个隐藏道具才能开启的任务，最简单的方法就是在任务选择界面调到ALL OPS一栏（全部任务），这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺序，并按出现顺序排列的，所以只要一路打下去，完成未完成的任务就可以打出全部任务了。

狩猎任务出现方法

《怪物猎人》特别任务的出现方法：主线流程进行到第三章，完成对战AI兵器茧的任务（对コクーン战），出现特别任务29号，此时收听简报，到档案库将奇科名下的所有简报都收听完毕（有感叹号的条目为未读条目，一条简报开始后按START键跳过不算听完，如果想要快点听完，可以按X键手动一条条快速跳过语音），之后进入29号特别任务，海边的码头会看到狩猎猫，靠近后发生剧情，出现"怪物猎人"系列任务的第一个火龙狩猎任务《狩猎クエスト・リアオレウス》，完成该任务出现黄昏狩猎雄火龙和轰龙任务，完成轰龙任务开启轰龙（黄昏）和核龙，核龙任务顺次完成会出现核龙（黄昏）、核龙G和暴走核龙大决战。

怪物可杀可捕获，杀的话就用重机枪和火箭筒狂炸，多多使用补给支援。震撼弹（STUN G.）可以当闪光弹使用让怪物进入眩晕状态。

捕获怪物的方法是用麻痹系武器攻击，麻醉手枪、麻醉狙击步枪、睡眠地雷和睡眠火箭筒等都可以消耗其气力，怪物的气力是隐藏的，消耗完即捕获成功。经过测试，麻醉狙击枪（M.NAGANT）比睡眠火箭筒单效率更高，一两次补给弹药后就可以让普通任务中的怪物睡着。核龙的最后一个暴走任务中的气力总值要高二到三倍。

128号任务完成后获得"烹饪书（COOKBOOK）"设计图，RANK 1烹饪书只可以吸引小龙，RANK 2或更高的烹饪书可以吸引BOSS级怪物。

只有将怪物捕获，任务中不杀死小龙，且完成任务时间达到要求才能达成S级。相应的怪物狩猎任务取得S级后可以获得对应怪物的服装。

重要的隐藏要素一览

游戏中有很多重要的道具和武器的设计图需要达成一定条件才可以取得，相当于其他作品中的隐藏要素。大部分隐藏物品在取得设计图后，还需要几个部门达到相当高的级别才可以生产，所以刷高级士兵又成了每位玩家的必修功课。下面给出一些实用的隐藏物品的大致取得方法。

睡眠地雷和睡眠火箭筒

完成真结局后出现64号特别任务，完成该任务后取得睡眠地雷。

完成真结局→完成45、46、102号特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成37号特别任务→完成98号特别任务取得睡眠火箭筒！

这两个武器可以说是本作中的最强武器，敌人踩中睡眠地雷后会爆炸出范围睡眠气体，范围内的所有步兵都会被睡眠并立刻被绑上气球回收掉。睡眠炸弹命中敌人后会立刻产生范围睡眠气体，并回收范围内的敌人，而且可以通过补给支援增加弹药量！有了它们在对付拥有36个步兵的战车时就不怕了！



隐形迷彩和无限头带

完成真结局→完成45、46、102号特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成49号特别任务→完成75号特别任务→出现50号特别任务。50号为完全潜入任务，途中不能被敌人发现，且时间要在三分钟内才能达到S级（确切的时间条件暂不得知），要想达到S就要熟悉地形，穿着潜入服装一路急走才行。

无限头带需要完成一连串的AI兵器“改”型的任务（113→115→117）后出现119号特别任务“対ピースウォーカー改战”，完成后取得。

高级士兵回收指南

上面主基地部分的“征兵”部分介绍的AP热点回收敌人方法最实用，但是需要达到一定的英雄度，才有效。

主线流程中前期，进入15号特别任务，任务目标是回收研究员，他是场景中几个敌人中随机的一个，手中拿着一只香蕉。回收其他士兵会减30秒时间，不过不要紧，全部士兵都回收后完成任务，其中有4个能力能达到B级的士兵。因为这个任务地图小，敌人站位简单，熟悉之后一两分钟就能完成，效率非常高。

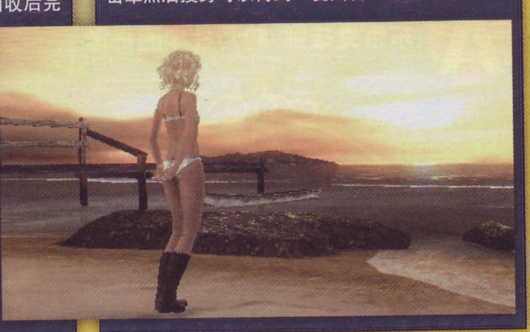
大部分隐藏物品的开发不仅需要图纸，还需要有特殊开发研究技能的科技兵，具体的请看系统章的“成员技能一览”部分。如果在取得设计图之后发现还未刷到这些士兵，可以到49号特别任务中寻找，那里有很多S级开发研究士兵等你回收呢！

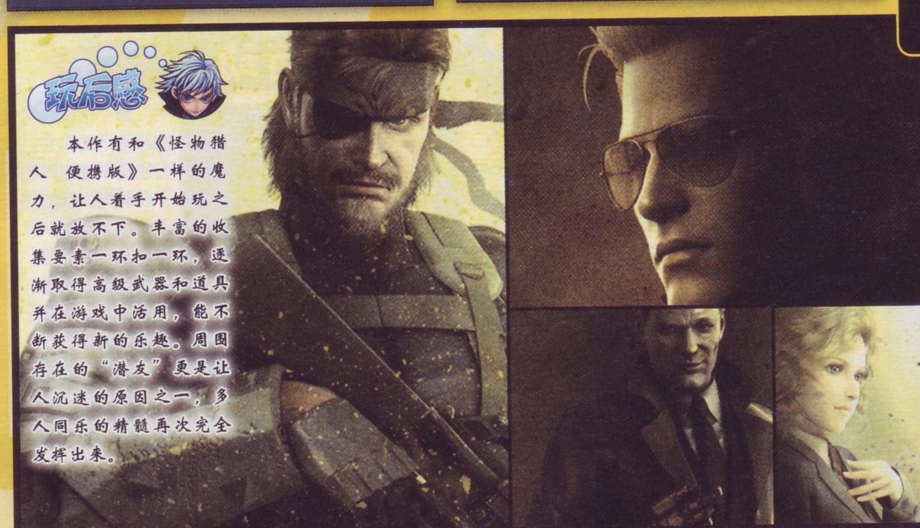
约会任务：帕兹！米勒……ORZ

在完成真结局之后会出现67号特别任务“パスとデート”（和帕兹约会），将CO-OPS通信的预设语句调成GREETINGS（问候）中的一些句子，带着LOVE BOX穿上西服装束进入任务。站在帕兹面前说预设通信中的话，可以提高帕兹的好感度（成功提高好感度时帕兹头顶会出现心标志，降低好感度的语句会出现裂开的心形标志，以后就不要用这句了……），每个句子都可以提高多次友好度，记得每句话之间间隔稍长一些。说得差不多了调出LOVE BOX，帕兹就会跟着斯内克钻进箱子中……

通关时帕兹好感度达到200即得到S级评价，第二次再进入这个任务，帕兹就会换上泳装，码头的尽头还有男性泳装可以取得。基地中按△还可以查看女性特殊成员的泳装模型。

米勒的约会任务68号特别任务的出现条件是119号“対ピースウォーカー改战”特别任务完成。约会任务达成S级后再次进入任务可以在码头得到女性泳装。另外在和米勒的约会任务中将他击晕然后搜身可以得到“爱国者”的设计图！





玩后感

本作有和《怪物猎人 便携版》一样的魔力，让人着手开始玩之后就放不下。丰富的收集要素一环扣一环，逐渐取得高级武器和道具并在游戏中活用，能不断获得新的乐趣。周围存在的“潜友”更是让人沉迷的原因之一，多人同乐的精髓再次完全发挥出来。

東京鬼祓師

TOKYO MONO HARA SHI

鴉乃杜學園奇譚





本作是《九龙妖魔学园纪》有实无名的续作，对话时的感情系统和迷宫探索都如出一辙，尤其是针对敌人弱点的远程射击，甚至给人在玩FPS的错觉，乐趣超高。不过游戏操作起来还是有些许的不便之处，比如不可以随时在游戏里查看花札的配置效果、每次进出迷宫都要重新用花札强化武器等，让人觉得硬派得不太对地方。

文 胧月 美编 Juxi

推荐度 A

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

PLAYSTATION PORTABLE

Atlus	RPG	2010年4月22日	日版
1人	6279日元	无对应周边	

上手指南

文字部分要点

感情选择

本作的流程由文字对话和迷宫探索两个部分组成。在每一话中，文字部分由午前固定剧情、午休自由行动、午后固定剧情和午后自由行动4个大时段组成（迷宫探索完后也会有小段剧情），任何一个时段都会不定点地出现要求玩家从“喜、爱、友、燃、嫌、怒、困、悲”八种感情中选择其一对应的情况，选择感情需要使用十字键操作。一直按住方向键可让感情逐步增强，



放开按键后决定感情的位置。另外如果在感情选择画面下按下START键，即不选择任何感情（无视对话）直接跳过。

自由行动



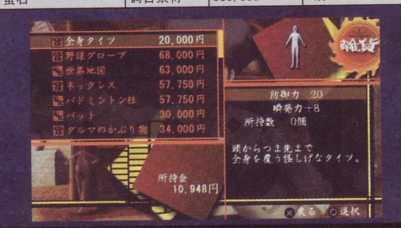
每一话都有两次自由行动机会，分别是午休时间和午后时间。自由移动时按×键可以退回到上一级地图，按圆圈进入下一级地图。当地点到达最下级时，按△键对该地探索可获得道具，不过每个地点在每次自由行动中（每刷完一次迷宫回到地面后，探索物会刷新一次）只能获得一次道具。当某场所在缩略地图上标有人像时，表示主角可前往该场所与角色对话，内容选择得当可提升好感度（有时还附带道具收获）。自由行动时可前往鸦乃杜学园的食堂、カレー屋和玩具屋三个地点购买道具。

食堂购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
水着	防具	52,500	7话
ベルト	防具	3,000	2话
弓道衣	防具	115,500	8话
ベスト	防具	57,750	8话
スカーフ	防具	10,000	1话
短ラン	防具	63,000	8话
あんこ玉	食品	340	1话
コロッケパン	食品	600	1话
カレーパン	食品	750	1话
サンドイッチ	食品	320	1话
寒天	食品	380	7话
ケチャップ	食品	420	1话
ソース	食品	420	1话
うまい棒	食品	370	6话
赤ウインナー	食品	980	3话
ヨーグル	食品	340	4话
ピザパン	食品	550	1话
レトルトカレー	食品	1,900	1话
指挥棒	近接武器	20,000	3话
スポーツタオル	防具	20,000	5话
ビニル伞	近接武器	20,000	5话
30センチ定规	近接武器	22,500	4话
モップ	近接武器	15,000	2话
白衣	防具	50,000	7话
リコーダー	近接武器	27,500	4话

カレー屋购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
全身タイツ	防具	20,000	1话
野球グローブ	防具	68,000	5话
ネックレス	防具	57,750	8话
バドミントン柱	近接武器	57,750	8话
バット	近接武器	30,000	4话
ダルマのかぶり物	防具	34,000	5话
ダッフルコート	防具	105,000	7话
スニーカー	防具	34,000	5话
スープ	食品	1,800	7话
米	食品	700	2话
油	食品	700	3话
砂糖	食品	220	2话
小麦粉	食品	420	1话
重曹	素材	500	3话
トマト	食品	700	2话
酢	食品	840	4话
烧夷剂	医疗品	3,500	4话
谜のCD	家具	3,000	1话
手编みのセーター	防具	25,000	7话
ヘアバンド	防具	20,000	5话
うちわ	近接武器	50,000	7话
カメラ	近接武器	15,000	2话
マフラー	防具	22,500	6话
カツラ	防具	22,500	6话
萤草	食品	350,000	7话
萤石	调合素材	330,000	7话



玩具屋购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
ダーツセット	射击武器	34,000	6话
サッカーボール	素材	500	1话
ヨーヨー	近接武器	15,000	4话
クラブ	近接武器	34,000	5话
绳跳び	近接武器	38,250	6话
ピコピコハンマー	近接武器	20,000	1话
ギター	近接武器	68,000	5话
捕手マスク	防具	52,500	5话
ジャイアントクマ	近接武器	76,500	6话
ベーゴマ	射击武器	10,000	3话
弓道弓	射击武器	105,000	7话
ダンベル	近接武器	52,500	7话
シンバルモンキー	近接武器	38,250	6话
ボードマーカー	近接武器	2,000	1话
けん玉	近接武器	68,000	5话
エアガン	射击武器	30,000	4话
咒いのカード	花札	200,000	3话

特别委托

前往喫茶店能经由涩川店长介绍主顾，完成委托，也就是支线任务。由于本作中打倒敌人是不会获得金钱的，卖道具赚的钱也少得可怜，所以想要挣钱买装备主要靠完成特别委托。初期玩家能够接到的委托数量很少，委托人也只有两个。随着主角成绩单上“外国语”数值的提高以及不断完成委托，主顾会越来越多。







基本操作



迷宫为3D主视点，十字键的上下左右分别对应前进、转头、左转90度和右转90度。PSP的4个功能键中，除了×键用以退出菜单、予以否定操作外，○、△、□三个键的功能分别与屏幕右下角操作面板上的功能相对应。操作面板共有红、绿、蓝三块，按R键可切换面板。

红色面板（攻击相关）

○、△、□根据主角装备的三种武器分别对应三种攻击，在遭遇敌人时，每次攻击均要消耗一定的AP。平时空挥武器是不会有消耗的。

绿色面板（法术相关）

○：在地面配置花札，不消耗AP。

△：开启秘法眼，能够发现隐藏门、隐藏地板、隐形的敌人。

□：使用同伴技能，不消耗AP，无法在非战斗时使用。

蓝色面板（行动相关）

○：使用贵重品。在靠近特定设施时才有效果。

△：跳跃。跳跃的距离随着主角“体育”数值的提高而增长，最长可到达5格。

□：调查。

敌方的掉落道具

注意本作中敌方的掉落道具是不会自动获得的。在打倒敌人后，主角需要前往记录点，调查记录点后用方向键选到“封具の器”一项才能取出。每次在BOSS房前的记录点都不要忘记。

AP消耗

战斗时除了秘法眼、配置花札、札强化和使用同伴技能外，其他所有行动都会消耗一定的AP。每次敌我双方各结束一次回合，AP就能恢复到全满。

封札系统

主角在一回合内打倒敌人越多，封札数就会提高，此时会带来三个效果：1.秘法眼槽回复、2.回复AP、3.提升该回合内主角的攻击力。

消耗AP的行动

行动	消耗AP值
攻击	根据武器有所差别
移动	5AP移动一步
转向	5AP转动90度
跳跃	40AP
使用道具	10AP

行动	消耗AP值
变更装备	30AP
攀登梯子	10AP
开门	35AP
调查	5AP

回复AP的手段

1.进行到下一回合。

2.使用AP回复道具。

3.当玩家在一回合内击倒的敌人数量≥3个时，每次打倒一个敌人都可获得一定AP。

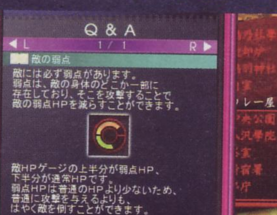
近战和远战

近战距离较短，但可一次攻击多个目标，攻击力相对比较高，但一次消耗的AP也较多；远战距离长，每次只能攻击一个目标，优势是可以瞄准敌方弱点有针对性地给予打击。远战武器都有弹数限制，子弹打完后需要消耗AP重新上弹。

敌人的弱点

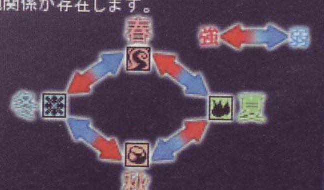
敌人的HP槽由橙色和绿色的两个半圆组成，绿色表示通常生命值，在不攻击其弱点时消耗该槽；攻击弱点时可直接对橙色的弱点HP造成伤害，弱点HP一般较少，因此可较快地击倒敌人。





敌人的属性

敌人的属性有春夏秋冬四种，我方也可以用花札给武器附加属性，以克制的属性能更有效地打击敌人，四属性的克制关系为“春<夏<秋<冬<春”。





札配置

本作最为重要的花札系统，玩家可在战斗中把花札配置在迷宫的地面上，形成多种辅助效果。在对某些BOSS的高难度战斗中，不使用花札基本是无法获胜的。

冬札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
1	松の屑・一	宝物：【冬の洞・第二阶层】“略取の间”	40	敌人	2回合	对进入范围的敌人给予冬50%中伤害。 发动时连动发动松の屑・二
2	松の屑・二	宝物：【秋の洞・第一阶层】“游动の间”	30	敌人	2回合	对进入范围的敌人给予冬50%伤害。
3	松にあかよろし	第六话	100	敌人	2回合	让进入范围的敌人向我方靠近一格，并造成冬50%中伤害
4	松に鹤	第七话	250	自己	1回合	自己在范围内时所有射击攻击都能攻击到敌方弱点
5	梅の屑・一	宝物：【冬の洞・第一阶层】“坛ノ浦の间”	40	自己	3回合	在范围内击倒敌人获得经验值+50%
6	梅の屑・二	宝物：【夏の洞・第三阶层】“脱亚の间”	60	自己	3回合	在范围内击倒敌人时100%能获得道具
7	梅にあかよろし	第六话	100	敌人	2回合	进入范围的敌人无法移动
8	梅に莺	最终话	170	自己	1回合	自己在范围内时所有武器的攻击射程变为两格

春札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
9	樱の屑・一	宝物：【春の洞・第一阶层】“飞鸟の间”	40	自己	3回合	在范围内不受敌人异常状态攻击的影响，与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果
10	樱の屑・二	特别委托【帝都防卫军 信赖度20】	60	自己	3回合	在范围内可无消耗使用秘法眼，与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果
11	樱にみよしの	第七话在午后的歌舞伎街从“嘉门秀雄”处获得	100	敌人	2回合	回合终了时，范围内每有一个敌人存在，我方全能力增加10%
12	樱に幕	第九话	250	自己	1回合	当范围内配置了其他花札时，如果秘法眼的消费量在100以上，那么消耗量减少40%
13	藤の屑・一	宝物：【春の洞・第二阶层】“令の间”	40	自己	2回合	在范围内时装备品的属性补正上升20%
14	藤の屑・二	宝物：【秋の洞・第三阶层】“熊袭の间”（必须持有“菖蒲の屑・一”和“梅の屑・一”）	30	敌人	3回合	进入范围的敌人变为无属性
15	藤に赤短	特别委托【凭物筋の少年 信赖度20】	100	敌人	3回合	用藤缠住进入范围的敌人让其无法移动，但对飞行单位无效
16	藤に时鸟	第三话	75	敌人	2回合	将范围内敌人的属性变为与当前洞窟一致
17	菖蒲の屑・一	宝物：【春の洞・第三阶层】“平安の间”	30	敌人・自己	3回合	在范围内移动时消费AP+30%
18	菖蒲の屑・二	宝物：【冬の洞・第一阶层】“衣川の间”	30	敌人・自己	3回合	在范围内攻击时消费AP+30%
19	菖蒲に赤短	特别委托【しがない爱猫家 信赖度20】	100	敌人	3回合	进入范围内的敌人无法调转方向
20	菖蒲に八桥	第四话	80	敌人	3回合	范围内的敌人进入冰咒状态，无法反击我方

夏札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
21	牡丹の屑・一	宝物：【夏の洞・第一阶层】“间者の间”	40	敌人	1回	当临近的松の屑・一发动时，对范围内的敌人造成50%中伤害
22	牡丹の屑・二	宝物：【春の洞・第一阶层】“板盖の间”	40	敌人	1回	当临近的松の屑・二发动时，对范围内的敌人造成夏50%中伤害
23	牡丹に青短	第五话在午后的2-2教室从“宝方蒐”处获得	100	敌人	1回	对范围内的敌人造成50%中伤害，与此范围连接的其他花札的范围也获得相同效果
24	牡丹に蝶	第八话在午后的花园神社从“アンジー・D”处获得	150	自己	1回合	吸引敌人攻击该札，受到3回攻击后效果终了
25	萩の屑・一	宝物：【秋の洞・第一阶层】“集落の间”	20	敌人	1回合	让进入范围的敌人向札面对的方向吹飞两格，并造成夏50%小伤害
26	萩の屑・二	第五话探索食堂	30	敌人	1回合	让进入范围的敌人向札面对的方向吹飞两格，并造成夏50%小伤害
27	萩に赤短	特别委托【インディアンの酋长 信赖度7】	100	敌人	1回	敌方回合终了时，范围内的敌人向札面对的方向吹飞四格
28	萩に猪	第九话	150	敌人	1回合	当范围内的敌人超过3个时，以札为中心吹飞四格，并造成夏50%大伤害
29	芒の屑・一	宝物：【夏の洞・第二阶层】“畏怖の间”	40	敌人	3回合	让范围内的敌人变成捻挫状态
30	芒の屑・二	特别委托【恐山のイタコ 信赖度13】	30	敌人	3回合	让范围内的敌人变成睡眠状态
31	芒に雁	第八话	150	敌人	3回合	让范围内的敌人变成封咒状态
32	芒に月	第九话	250	敌人	1回	己方回合终了时，从天空降下巨大陨石对范围内的所有敌人造成伤害。

秋札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
33	菊の屑・一	宝物：【春の洞・第二阶层】“朱雀の间”	40	自己	2回合	己方在范围内时，每个敌人连续攻击的伤害以“10%×回合数”减少
34	菊の屑・二	宝物：【春の洞・第四阶层】“国司の间”（必须持有“芒の屑・一”）	30	自己	1回合	在范围内时，己方HP每减少2%，攻击力就增加1%
35	菊に青短	第二话	30	敌人	1回	己方进入范围内时，范围内的敌人以我方为中心向外吹飞一格
36	菊に杯	第一话	40	自己	3回合	范围内自己的攻击力和防御力+30%，但变为恶心状态
37	红叶の屑・一	宝物：【秋の洞・第二阶层】“丰土の间”	20	敌人・自己	1回合	让进入范围内的所有单位向北边被吹飞三格
38	红叶の屑・二	宝物：【秋の洞・第三阶层】“拜殿の间”（必须持有“梅の屑・一”）	60	敌人・自己	1回合	让进入范围内的所有单位向南边被吹飞三格
39	红叶に青短	第二话	30	敌人	5回合	筑成仅对飞行单位造成阻碍的墙壁
40	红叶に鹿	第八话在午后的喫茶店从“鹿　御雾”处获得	150	自己	3回合	自己在范围内时变为飞行状态，对飞行敌人的射击伤害倍增
41	鬼手に太鼓	完全所有特别委托	450	自己	3回合	在范围内连续打倒敌人可让秘法眼回复量倍增，攻击速度变快
42	柳に赤短	完成特别委托“谜のカレ-仙人”后，在持有“传说のレシピ”的情况下调和“花の香料”和“カレーライス”	100	敌人	1回合	构筑重力墙壁，让范围内的敌人陷入目盲状态
43	柳に燕	第一话	30	敌人	1回	敌方回合中，踏上该札的敌人与我方互换位置，对BOSS无效
44	柳に雨	第八话	250	敌人	1回	跳过敌方的下一行动回合

冬札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
45	桐に制造印	在玩具屋购买“咒いのカード”	100	敌人・自己	1回	配置后一回合内范围内的所有单位高几率死亡，对BOSS无效
46	桐の屑・一	宝物：【春の洞・第四阶层】“墨俣川の间”（必须持有“松の屑・一”）	30	敌人・自己	2回合	范围内的敌人每移动一次，我方就能吸收它的HP
47	桐の屑・二	宝物：【冬の洞・第三阶层】“比与の间”（必须持有“芒の屑・一”）	30	自己	1回合	在范围内时，装备的射击武器再装填不耗AP
48	桐に凤凰	第五话	250	敌人・自己	1回	在范围内死亡时自动复活，并对周围两格的敌人造成夏100%中伤害

装备强化

花札除了可以配置在地面上发挥特别功效外，使用菜单中的“札强化”让花札与装备合并。花札对装备的加成效果可直接查看，按□键可以从武器加成效果和防具加成效果之间切换。除了普通的强化外，特定花札加上特定装备组合，可以让装备的种类发生根本性的变化。



特殊武器强化

编号	名称	强化前武器	强化后武器	种类
1	松の屑・一	ピコピコハンマー	玄翁	拳套
2	松の屑・二	バット	金碎棒	大剑
3	松にあかよろし	弓道弓	天の鹿儿弓	铳
4	松に鹤	世界地图	日本号	枪
5	梅の屑・一	30センチ定规	黑漆太刀	长剑
6	梅の屑・二	竹刀	童子切安纲	长剑
7	梅にあかよろし	G拳套	霞の笼手	拳套
8	梅に莺	ギター	螺钿紫檀五弦琵琶	大剑
9	樱の屑・一	エアガン	种子岛铳	铳
10	樱の屑・二	特注カードケース	军配团扇	大剑
11	樱にみよしの	うちわ	皆红の扇	大剑
12	樱に幕	ビニル伞	阿岛伞	枪
13	藤の屑・一	ボードマーカー	蜻蛉切	枪
14	藤の屑・二	ヨーヨー	微尘	枪
15	藤に赤短	バドミントン柱	伊都之尾羽张	长剑
16	藤に时鸟	特制呼び子	青叶の笛	大剑
17	菖蒲の屑・一	ブーメラン	风魔手里剑	铳
18	菖蒲の屑・二	テニスラケット	吴钩	长剑
19	菖蒲に赤短	モップ	薙刀	枪
20	菖蒲に八桥	ダーツセット	雷上动	铳
21	牡丹の屑・一	ダンベル	独钴杵	拳套
22	牡丹の屑・二	デッキブラシ	方天戟	枪
23	牡丹に青短	孔雀の扇	芭蕉扇	大剑

编号	名称	强化前武器	强化后武器	种类
24	牡丹に蝶	ジャイアントクマ	金刚力士像	大剑
25	萩の屑・一	SM本	出阵の采配	-
26	萩の屑・二	リコーダー	片手剑	长剑
27	萩に赤短	シャープペンシル	狮子王	长剑
28	萩に猪	トンカチ	打ち出の小锤	拳套
29	芒の屑・一	ベーゴマ	日月风火	短刀
30	芒の屑・二	指挥棒	连接棍	枪
31	芒に雁	吹き矢	开国の铳	铳
32	芒に月	望远镜	石火矢	铳
33	菊の屑・一	カメラ	菊轮灯	大剑
34	菊の屑・二	榊の枝	战斧	短刀
35	菊に青短	手镜	净玻璃镜	铳
36	菊に杯	パチンコ	弩	铳
37	红叶の屑・一	年季の入った包丁	小鸟丸	-
38	红叶の屑・二	木刀	大般若长光	长剑
39	红叶に青短	绳跳び	流星锤	枪
40	红叶に鹿	宝珠铃	弁天梵钟	大剑
41	鬼手に太鼓	シンバルモンキー	天神笔	短刀
42	柳に赤短	水铁炮	伊波礼毗古命の弓	铳
43	柳に燕	竹とんぼ	宇宙神の轮	长剑
44	柳に雨	けん玉	锁链	长剑
45	桐に制造印	物干しざお	长卷	长剑
46	桐の屑・一	最强のカレー锅	锁玉	大剑
47	桐の屑・二	射的ライフル	施条铳	铳
48	桐に凤凰	クラブ	天业云剑	长剑
一	白札	形见の指轮	天照光	-

特殊防具强化

编号	名称	强化前防具	强化后防具
1	松の屑・一	ダッフルコート	五色乱星阵羽织
2	松の屑・二	野球ユニフォーム	八艘飞びの铠
3	松にあかよろし	スポーツタオル	天女の羽衣
4	松に鹤	神乐面	饱咋之宇斯能神冠
5	梅の屑・一	ケンカカバン	膝丸
6	梅の屑・二	柔道着	圣の衣
7	梅にあかよろし	ダルマのかぶり物	金钟行者の法衣
8	梅に莺	捕手マスク	面具
9	樱の屑・一	バレッタ	汤津津间栉
10	樱の屑・二	腕时计	避来矢
11	樱にみよしの	ベスト	浦岛太郎の蓑
12	樱に幕	手编みのセーター	锁帷子
13	藤の屑・一	弓挂け	高
14	藤の屑・二	カーテン	混天绫
15	藤に赤短	水着	建稻种命の衣
16	藤に时鸟	手编みの腹卷	腰裳
17	菖蒲の屑・一	サインボール	海老笼手
18	菖蒲の屑・二	スカーフ	蛇比礼
19	菖蒲に赤短	鸦乃杜女子制服	神衣
20	菖蒲に八桥	气合いバンダナ	星甲
21	牡丹の屑・一	鸦乃杜男子制服	金锁甲
22	牡丹の屑・二	手袋	鞆
23	牡丹に青短	ウイッグ	发华
24	牡丹に蝶	マフラー	蛙袈裟
25	萩の屑・一	ジャージ	唐皮
26	萩の屑・二	白衣	袭
27	萩に赤短	ブレザー	楯无
28	萩に猪	野球帽	诹访法性の兜
29	芒の屑・一	ヘルメット	星兜
30	芒の屑・二	セーラー服	生绢
31	芒に雁	レインコート	烦神の衣
32	芒に月	制帽	阵笠
33	菊の屑・一	カツラ	美豆良
34	菊の屑・二	野球拳套	毗沙门笼手
35	菊に青短	ベルト	道之长乳齿神の
36	菊に杯	全身タイツ	爱の字云前立兜
37	红叶の屑・一	团员バッジ	天之日影の
38	红叶の屑・二	魔女の人形	神功皇后の二重织
39	红叶に青短	锅のフタ	圆形铜器付盾
40	红叶に鹿	カイロ	火鼠の皮衣
41	鬼手に太鼓	剑道具	八龙
42	柳に赤短	ヘアバンド	缦
43	柳に燕	木雕りの犬	佩
44	柳に雨	狐の前挂け	饭纲权现前立兜
45	桐に制造印	弓道衣	葛の衣
46	桐の屑・一	ネックレス	玉の御统
47	桐の屑・二	短ラン	短甲
48	桐に凤凰	スニーカー	一本下驮



攻略流程

流程中的红色字体文字表示可提高好感度的选项，粗体表示提高的幅度较大。



对话部分

·刚开始要填写姓名等资料，到达富士风穴入口时获得“特课试札”。

迷宫部分（模拟演习场）

演习区画1

·获得“模拟演习用松明”。

·调查同区域门前的两个烛台，使用贵重品“模拟演习用松明”将其点亮。

·推开门进入区域2。

演习区画2

·记录后返回区域1。

演习区画1

·按R键切换到绿色操作面板，按△使用“秘法眼”，进入发现的隐藏门。

演习区画通路

·与两只杂兵战斗，学会近距离攻击（竹刀）的使用方法（按R键切换到红色操作面板，□键攻击）。

いちる	さすがはリーダー！	喜·友·燃
零	そう、思うのか？おれを……信じると？	喜·友·爱

演习区画3

·与两只杂兵战斗，学会远距离攻击（パチンコ）的使用方法（按R键切换到红色操作面板，△键攻击）。远距离攻击可瞄准敌人的弱点集中给予大伤害，这两个杂兵的弱点在尾巴的眼球上。



演习区画4

·跳跃练习，按R键切换到蓝色面板，按△键跳跃（跳跃距离有远、中、近三种，可用十字键的↑↓来选择跳跃后的落脚点）。

·与两只杂兵战斗，主人公在本战中强制麻痹，无法攻击。玩家要在此学习同伴技能的使用方法（按R键切换到绿色操作面板，再按□键进入特技选择菜单）。

演习区画5

·与六只杂兵战斗。打倒敌人都可获得情报断片，在一回合内打倒的敌人数目越多（可根据画面提示的“一封”、“二封”……来判断），主人公的能力越强，进入下一回合后能力强化效果清零。以范围攻击的竹刀分别攻击敌3体、敌2体和敌1体。

·在门前发生对话，いちる：**突入する**/突入しない。

·使用秘法眼发现隐藏门，进入隐者之间。

隐者の间

·找到隐者之杖。

伊佐地	……俺の言っている意味がわかるか？	友·燃·困
零	おれの样を见て决めればいい。	嫌·悲·怒
いちる	大丈夫、ちゃんとあたしが一番上になるから！	嫌·友·喜

·杖を刺す/杖を刺さない（推荐选择后者）

·上面选择了“杖を刺さない”时：**自己が一番上になる**/**自己が一番下になる**/もう一度やる

·返回演习区画5，进入演习区画6。

演习区画6

·BOSS战 乙型远吕智七号

战法 敌方共有5个杂兵和1个蛇型BOSS，先用竹刀每次尽可能攻击多个杂兵，将杂兵消灭后在地面配置花札提升主角防御力。BOSS的头部是弱点，用パチンコ集中射击大蛇的嘴部。每回合结束后BOSS又会重新召唤杂兵，还是按第一回合的战法，用竹刀先消灭杂兵提升主角攻击力，再集中攻击BOSS弱点。

零	きみの能力からすれば、武藤とおれの存在など必要なかっただろう。	嫌·怒·悲

·**いちるを支える**/いちるを支えない

·当选择“いちるを支える”时

いちる	ごごごごごごごごごめん、ごっ！！	喜·友·燃
零	……早く行くんだ。	嫌·悲·怒

いちる	……やっぱり、あたしたちのコトなんて全然信じられなかったのかな。	嫌·怒·悲
伊佐地	行ってくれるな？	喜·友·燃

序章完



第一话 稻妻の转校生

对话部分（下午）

·午后可将穗坂弥纪和灯治登录到手机，注意对两个人的问题都要给予肯定回答。

弥纪	その……よかつたら连络先、交换しよう？	选择喜、爱、友等肯定回答后弥纪加入。
灯治	おい、主人公。ちよつと携带出せ。	选择喜、友等肯定回答后灯治加入。

迷宫部分（秋の洞 第一阶层）

烧却炉地下

弥纪	主人公くんもッ、だめだからねッ！	友

开史の路～狩猎の间

·进入狩猎之间后与4个杂兵战斗，战斗完毕后发生剧情。

灯治	お前は早く逃げろ！	嫌

·手を伸ばす/手を伸ばさない

·札を投げる/札を投げない

·获得花札"菊に杯"和"柳に燕"。

弥纪	あなたはこの不思议な札を探しにここへ来たの？	燃·友·喜

游动の间

·按照图中红线标识的路线跳跃到右边的门，进入集落之间。如果没有跳好，会掉到下面的贝冢之间。进入贝冢之间后必定会发生一场杂兵战，不过该房间并没有什么宝物可拿，没必要特意掉下去。



集落の间

·盆景机关被龙气笼罩，需要先从梯子下到地下，调查祭坛让龙气消失。

·沿梯子返回，把两个盆景的位置调整到正面相对，原先封印着门会打开。

祭坛の间

·靠近广场中的土器，能够拉着它前后移动，将四个土器移动到如图所示位置，并旋转所有土器，让土器上的红色印记对着中间的小路。

·在摆放土器的过程中会强制进行两场杂兵战，胜利后祭坛之间被封印的门会打开，进入遗迹之间。

遗迹の间～人龙の间

·在进入人龙之间前存档，并用花札"菊に杯"对武器パチンコ进行强化，获得强化后的特殊武器弩（这是对BOSS战的关键）。

·BOSS战 式神白面

战法 弩是对BOSS的大杀器，瞄准BOSS的指尖射击能在3～4击内轻松将其击倒。将花札"松の屑·二"配置在地面，自己站在有效范围的中间，这样可无视杂兵干扰（进入范围的杂兵会被秒杀）。

白	のう、我が主。おかしいところなどないであろう？	喜·友
灯治	なるほど、そいつがお前の正体って译だ。	友·困

第一话完



第二话
六道参の剑士

对话部分

·午后在操场上与飞坂巴对话可让其加入队伍。

迷宫部分（秋の洞 第二阶层）

丰土の间

·攀登上梯子拿到花札“红叶の屑·一”。

·对贴着封印的碎火大石使用“红叶の屑·一”，打碎石头后前进。

引水の间

·攀登上梯子，调查高台的水槽，让下层水位上升。返回丰土之间。

丰土の间

·出现新的立足点，跳到祭坛处。

·调查祭坛获得“满地の印”，前往收获之间。

收获の间

·进入后与4个杂兵战斗。

巴	まさか、主人公君までそう思ってるワケ？	嫌
白	妾としては、この娘が隐人になつてから……	嫌·怒·悲

·**札を投げる**/札を投げない

·获得花札“红叶に青短”。

巴	主人公君も……ありがとう。	喜·友·爱

·从梯子登上空无一物的平台，使用秘法眼能发现隐藏门，进入贵者之间。在该处能找到一些道具和武器，不过深处的封印暂时无法打开。



富の间

·对祭坛使用“满地の印”获得“　の印”，返回丰土之间。

丰土の间

·对祭坛使用“　の印”获得“斋庭穗の键”，返回收获之间。

收获の间

·对碎火大石使用“红叶の屑·一”。

·对门使用“斋庭穗の键”，进入倭国之路。

倭国之路～大乱の间

·进入后与5个隐形敌人强制战斗，需要先开启秘法眼才能看到它们。

·除了来时的道路外，这里还有三个门，其中有两个暂时无法进入，先从惟一开着的门进入倭玉之间。

倭玉の间

·使用“红叶の屑·一”打碎中间的大石，然后调查祭坛，将其中有“巫女の草冠”字样的移动到房间正中的灵风上，获得“巫女の草冠”。

大乱の间

·攀登上梯子，分别对四个高台上的鬼道祭坛使用“巫女の草冠”，解开亲魏之间的封印。

亲魏の间

·与6个杂兵强制战斗后，在台座上获得“亲魏倭王の金印”。

大乱の间

·对最后一扇封印的门使用金印，进入大和之路。

大和の路～人龙の间

长英	ソレタラもう、负ケんデエぇ……	怒·悲

·BOSS战 隐人 宍户长英

战法 和上一关BOSS一样，首先用“菊に杯”把射击武器パチンコ强化成弩，用弩瞄准BOSS左臂上的菊花射击，可对其造成可观伤害。杂兵依然会每回合不断刷新，由于弩只有3发子弹且装填一次消耗AP较多，建议不要在杂兵身上浪费火力。站在“萩の屑·一”或“松の屑·二”的中心，可让靠近的杂兵被吹飞或秒杀。

长英	もウ……驮目なンか……	怒·悲

·获得花札“菊に青短”。

·**长英を殴る**/长英を殴らない（建议选择前者，否则长英不会成为伙伴。）

长英	わしゃァ……わしゃァ……	燃·喜·爱·友
冷たい瞳の男	まあいい。この札は——俺が顶く。	—

弥纪	主人公くんも……お归りなさい。	喜·爱

·**弥纪を抱き留める**/弥纪を抱き留めない

长英	この力ァ、主人公先辈のために得たようなもんじゃけぇ。	喜·燃

·宍户长英登陆到手机。

第二话完

第三话 东风の使者

对话部分

·在午休的自由移动时间前往生徒会室与巴对话，选择“いま渡す”后选择“サンドイッチ”可获得特制呼び子。

·在午后的自由移动时间前往花园神社，出现选项“灯治の方を探す/弥纪の方を探す/巴の方を探す/谁もいない方を探す”后选择第四项可获得“形代”（国语+1、数学−1）。

迷宫部分（春の洞 第二阶层）

事前准备提示：这里的敌人攻击力较高，推荐选择坛灯治（体力+10）作为同伴，另外到鸦乃杜学园的1F食堂购买“ベルト”（体力+8）装备，可以提高生存率。武器可以选择“竹とんぼ”配合花札“柳に燕”强化出的“宇宙神の轮”，基本可两击解决一个杂兵。

统一の路～飞鸟の间

·与5个杂兵战斗，注意地面有陷阱，如果想靠近战攻击需开启秘法眼，小心避开；用远程武器可在原地守株待兔。

·从南边的门进入丰聪耳之路。

丰聪耳の路

·利用“红叶の屑”打碎路上的封印石，并和4个杂兵战斗。这里的杂兵彼此不会支援，用远程武器可以轻松搞定。

御业の间

·将10个佛像移动到如图的位置。（每个佛像都有编号，编号和地面文字的对应为：1是、2非、3非、4非、5是、6是、7非、8是、9是、10非。）



·听到成功的音效后到祭坛上拿“圣像の松明”。

·返回飞鸟之间，进入北边的鬼部之间。

飞鸟の间～鬼部の间

·对祭坛使用“圣像の松明”，烧掉木栅栏后跳过去，与隐人强制战斗。本战杂兵会无限增援，不要理会，只要强行消灭深处的人面柱即可。

·返回飞鸟之间，进入东边的德目之间。

飞鸟の间～德目の间



·将6根柱子按照颜色和字样排列成如图形状（智冠の柱→智、义冠の柱→义、信冠の柱→信、礼冠の柱→礼、仁冠の柱→仁、德冠の柱→德）。

·调查祭坛上的操脉珠，解开飞鸟之间中央木门的封印。

·返回飞鸟之间，进入中央的门，由改新之路进入板盖之间。

飞鸟の间～改新の路～板盖の间

·将所有装备的武器卸下，石碑会挪出道路。进入后要跟4个杂兵战斗，记得将武器装回。

·打倒敌人后在祭坛上获得“即位の证”。

大津の间



·对智皇柱使用“即位の证”，解开封印后与6个杂兵战斗。

飞虎の路～不破の间

·与5个隐形杂兵战斗，需要使用秘法眼让其现形。

·破坏入口附近的雕像后，对武皇柱使用“即位の证”，解开大津之间的封印。



大津の间～迁都の路～人龙の间

· 在迁都之路记录后进入人龙之间，发生BOSS战。

· BOSS战 香ノ巣绚人、日向轮

战法 无视杂兵，直接冲到BOSS面前使用"宇宙神の轮"近战攻击，待BOSS的HP不多使用使用灯治的同伴技能。如果使用远程武器，注意攻击绚人的后脑和日向轮的胸前。

轮	主人公が、じいちゃんを酷い目に遭わせて……	嫌
轮	花札を封印するというその役目、ボクに代わってくれ。	悲・嫌
轮	じいちゃんが大切にしていた花札を……	友

· アレを持ってる/アレを持っていない（选择第一项日向轮才会加入队伍。）

· 获得花札"藤に时鸟"。

轮	……约束だッ。	燃・友・喜

· 日向轮登陆到手机。

绚人	そうだろう？	友・喜・爱・嫌

第三话完

第四话 阳炎の魔女

对话部分

· 午前在羽鸟家居间与白对话被提问"出るときは伞を持った方がよいぞえ"，选择"友"可获得ビニル伞。

· 午后的自由移动时间前往カレー屋，与カルパタル对话，选择"いま渡す"后将"カレーガム"交给他可以获得"カレーポスター"。

迷宫部分（春の洞 第二阶层）

该迷宫的敌人相比前一话并没有明显增强，宇宙神の轮和攻击弱点的パチンコ依然是很好用的武器。不推荐使用弩，发射和装填都消耗太多AP，不如パチンコ攻击敌人弱点有效率。

令の间

· 入口处转左对贴着封印的岩石使用"红叶の屑"可将其打碎，获得花札"藤の屑·一"。

· 从东边的门进入律之间。

律の间

· 与5个杂兵战斗，需要使用秘法眼发现隐形的敌人。

· 在如图位置调查"遣唐の潮风"，让水面的木船移动位置。



· 借木船跳跃到台座前获得"律の书"，返回令之间。

令の间

· 从西北方的门进入书记之路。

书记の路～制定の间

· 对如图的内政祭坛使用"律の书"，石像破坏后与3个杂兵战斗。



· 在台座上获得"道作りの木简"，返回令之间。

令の间

· 对如图的三座雕像使用"道作りの木简"。

· 从雕像前延伸出来的落脚点到达律之间。



律の间

· 调查如图位置的"归还の潮风"，移动木船，返回令之间。



令の间

·从台座上获得“令の书”，经由书记之路到达制定之间。

书记の路~制定の间

·对治安祭坛使用“令の书”，石像破坏后与3个杂兵战斗，进入朱雀之间。

朱雀の间

·从东南方的房间经过梯子到达藤原之间。

藤原の间

·打倒6个杂兵后地面出现6个圆形标记，门的封印解开。

朱雀の间

·从西北方的房间经过梯子到达长屋王之间。

长屋王の间

·将标有红色圆圈标记的地板都踩一遍，让其变成蓝色。

·从祭坛上获得“回转力の书”，门的封印解开。

朱雀の间

·从西南方的房间经过梯子到达广嗣之间。

广嗣の间

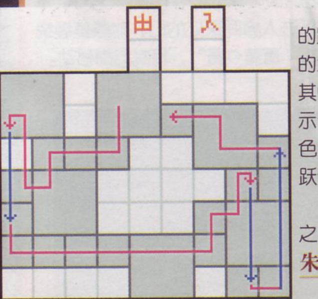
·对台座使用“回转力の书”，打倒6个杂兵后封印解开。

朱雀の间



·从东南方的房间进入藤原之间，从藤原之间的另一个门后攀爬梯子，到达中层平台。按如图的跳跃方法前往中层右下角的房间内，到达迁都之间。

迁都の间



·按照如图的路线将房间内的地板都踩亮。其中红色路线表示步行经过，蓝色路线表示要跳跃到达对面。

·到达朱雀之间的上层。

朱雀の间

·用花札“藤の屑”打碎封印石，先到记录点的另一侧拿新花札“菊の屑·一”，记录后进入人龙之间。

人龙の间

アンジー	フフッ、嬉しいヨ、主人公。ちょうど退屈してたからネ	喜·爱
アンジー	主人公なら、この意味、わかるよネ?	怒·燃·爱

·BOSS アンジー·D

战法 BOSS的攻击力很高，如果被她满AP攻击到的话，主人公挺不过两回合就会死亡。推荐打法是第一回合先一边用宇宙神の轮有效率地解决杂兵，一边提高攻击力一边靠近BOSS，达成“五封”后全力攻击BOSS，并在地面配置“萩の屑”（这是最关键的一步，配合狭窄的地形可以让BOSS和杂兵无法靠近自己），把BOSS吹飞，让地图上呈现主人公和BOSS被“萩の屑”隔开的战局。第二回合全力攻击BOSS将其击倒。

アンジー	ん-、デモ、乐しかったよネ?	喜·爱
赤い发の男	テメエが主人公かァ?	燃·爱·喜

·获得花札“菖蒲に八桥”。

义王	よ-く覚えときな!	燃·爱

·**绚人に花札を渡す**/绚人に花札を渡さない

绚人	仆にはもう……その资格はないよ。	嫌·悲
绚人	そう思わないかい、主人公?	喜·友·爱

·香巣绚人登录到手机。

第四话完



第五话
启蛰の刻

对话部分

·午前在中央公园遇到雉明零后获得花札“桐に凤凰”。

·午休的自由移动时间到3-2教室，与弥纪对话选择“いま渡す”，将“虫刺され药”（アンモニア＋オキシドール调合）交给她可获得“サンドイッチ”。

·午后的自由移动时间到2-2教室，与蒐对话选择“见せる”获得花札“牡丹に青短”。之后被提问“ぼく、何か……四角いお手伝い、出来る？”时选择爱、喜、友等肯定回答可将其收为同伴，获得武器“カードケース”。

·午后的自由移动时间到新宿署，选择“いま渡す”把“保冷剂”（重曹+寒天调合获得）交给富坚，可获得“ピー坊くん人形”。

迷宫部分（春の洞 第三阶层）

该迷宫的BOSS为二连战，比起前面的要难打不少，建议玩家配备一把较好的射击武器来挑战，同行的伙伴选择灯治。弩依然由于消耗AP过多，所以并不推荐。

平安の间

·用“红叶の屑”打碎岩石。

·用“藤の屑”打碎岩石跳到对面，获得花札“菖蒲の屑·一”，然后用“红叶の屑”打碎岩石返回。

·由西边的门进入排斥之间。

排斥の间

·将“恒贞亲王像”移动到地图西南角的石台上，获得“仪式の炎”。

·返回平安之间，进入平安之间东边的门，到达加持祈祷之间。

加持祈祷の间

·在祭坛上使用“仪式の炎”，与4个杂兵战斗，之后在后面的祭坛上找到“镇炎の祈り”。

·返回平安之间，进入平安之间北边的门，到达应天门之间。

应天门の间

·对祭坛使用“镇炎の祈り”，往前走进入平庆之间。

平庆の间

·调查如图所示“满干の坛”，让水位下降，返回排斥之间。



排斥の间

·将“源高明像”移动到地图西北角的石台上，不用理会杂兵，返回平安之间。

平安の间

·跳到中间的平地上，从梯子下去，到达前九年之间。

前九年の间

北门依然是BOSS房人龙之间，暂时无法进入。西门为鬼切部之间，南门为金泽之路，东门为阿久利川之间。

·先进入西门的鬼切部之间。

鬼切部の间

·从梯子下去，与6个杂兵战斗，从台座上获得“改名の证”。

·返回前九年之间，进入东门的阿久利川之间。

阿久利川之间

·对被藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲の屑”，把柱子推到门的前面。

·跳到北边的高台上，使用秘法眼发现隐藏门，进入后可拿到道具。

·跳到南边的高台上，对封印着的门使用“改名の证”，进入畔野营之间。

畔野营の间

·用武器打碎地面的木箱，获得“马力の齿车”，与5个杂兵战斗。

·返回鬼切部之间，进入上方的黄海之间。

黄海の间

·对战马雕像使用“马力の齿车”，把雕像推到西南的石台上。

·利用跳跃进入房间深处的门，对藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲の屑”，将其向南移动。

鬼切部の间



·把房间的两个柱子移动到如图位置，到达西边的高台，经由金泽之路到达畔野营之间的上一层。

畔野营の间

·调查雕像获得“血锖の斩首刀”后返回前九年之间。

前九年の间

·在北门前的高台上对藤原经清的雕像使用“血锖の斩首刀”将其破坏，记录后进入BOSS房。

人龙の间

义王	なァ、主人公。ここまで来て……	燃·喜

·BOSS 鬼丸义王、鹿岛御雾、アンジー·D

战法 三个BOSS的弱点分别为鬼丸（头带）、鹿岛（左手）、アンジー（肚脐周围）。战斗开始后向前移动4个格子，先使用使用宇宙神の轮打倒鹿岛和アンジー。鬼丸会使用反击，不过反击范围是身体的前、左、右各一格范围，玩家可以移动到其斜对角攻击。回合结束前先在鬼丸的身前配置“萩の屑·一”，再在“萩の屑·一”有效范围的北边配置“松の屑·二”，这样鬼丸在移动时就会因为想要靠近主人公而不断被吹飞到松の屑的攻击范围内。

·BOSS 隐人 樱二幕

战法 本战玩家的HP、同伴技能剩余数都不会回复，打起来比较费事。好在BOSS有脸部弱点，而且攻击力也不如前一战的鬼丸高，所以反而相对好打。每回合先把杂兵打光，提升主角攻击力并回复AP，然后用远程武器攻击BOSS面部。如果玩家没有好的远程武器，那么要注意该BOSS的反击范围跟鬼丸一样，切记近战时依旧要站在BOSS的斜对角。

·光札を手に入れる/光札を手に入れない

义王	そうすりゃあ、五体くらいは満足に返してやるぜ。	怒

·**花札を渡す**/**花札を渡さない**（选择第二项）

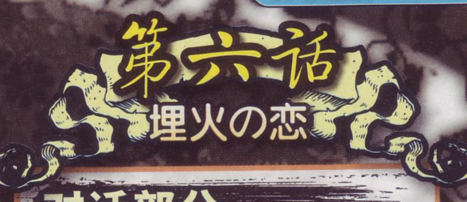
义王	次に斗り合うのを乐しみにしてるぜ。	燃·喜

·**正义を信じる**/正义を信じない/わからない

英雄	という译で、代わりに私が……	燃·喜·友

·**白のため**/自己のため/世界のため/**それ以外**

第五话完



对话部分

·午后的自由行动时间前往鸦羽神社，和键对话选择“いま渡す”，将“油扬げ”交给他可获得防具“狐の前挂”。

·午后的自由行动时间前往驿前广场，与零对话选择“いま渡す”将“焼きそばパン”交给他可获得木雕りの犬。焼きそばパン用ソース焼きそば+食パン调合获得，其中ソース焼きそば又要用ソース和カップ面调合获得。

·午后的自由行动时间前往喫茶店，与涩川店主对话选择“いま渡す”，将砂糖交给他可获得コーヒービーンズ。

·午后的自由行动时间前往花园神社，与日向轮对话选择“いま渡す”，将リコーダー交给她可获得“小さい藁人形”。

迷宫部分（冬の洞 第一阶层）

判官の间

·与4个杂兵战斗，找到道具“潮变ぇの手回し”。

武功の路

三个门，西南门通往坛浦之间，西门通往一谷之间，东门通往东洞之间。

坛の浦の间

·在水军の坛上使用“潮变ぇの手回し”，等木船移动后借助船体跳跃前进。

·找到花札“梅の屑·一”，并在台座上获得“八咫镜”，返回武功之路。

武功の路

·对南门正对面的须佐之门使用“梅の屑”，传送到上一层。

·这里有3扇须佐之门，从右边的那扇传送到东洞之间的门前。

东洞の间



·与5个杂兵战斗后，在台座上获得“追讨の刺刀”。

·在东北角使用秘法眼发现隐藏门，进一ノ谷之间。

一ノ谷の间



·与6个杂兵战斗后，将“追讨の刺刀”插到台座上的平江之面中。

·对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”破坏封印，然后将其移动到如图位置，借此为立足点跳到墙壁的洞穴里，向西走调查水槽，改变水位。

坛の浦の间

·调查“潮変ぇの手回し”，将其向右转两次。

·与4个杂兵战斗，注意有一个杂兵在地图西北角，需要借助木船跳过去才能消灭它。

·在台座上获得“八尺琼勾玉”。

·攀上梯子，对金鸟封印的岩石使用“藤の屑”返回判官之间。

判官の间

·对封印的门依次使用“八尺琼勾玉”和“八咫镜”，进入大桥之间。

大桥の间

·与5个杂兵战斗后进入奥州之路。

奥州の路

·从西门进入如意渡之间。

如意渡の间

·将插有锡杖的台座移动到石柱前，然后调查台座，按方向键切换到“忠心锡”，使用其将石柱打碎。

·调查深处的“操脉珠”，返回奥州之路，从东门到达三口之间。

奥州の路～三口の间



·无视入口处的石碑，向里面走，将三个石台中没有雕像的移到投钱箱的石板上。

·调查“操脉珠”，返回大桥之间。

大桥の间

·在入口处的台座上获得“道开きの知惠”，返回奥州之路。

奥州の路

·对正面墙壁上的洞孔使用“道开きの知惠”，攀上梯子。

·与6个杂兵战斗，直走进入衣川之间。（使用秘法眼可以从东边的隐藏门进入龟割之间。）

衣川の间

·与5个杂兵战斗，将它们消灭后走到门前，再次出现6个杂兵。

·进入通往BOSS房间的龙飞之路，记录后挑战BOSS。

龙飞の路～人龙の间

要	あんさんはそこで默って见てたらよろし。	嫌

·获得花札“桐に凤凰”。

道佳	主人公きゅん、これを赌けてアタシと战ってちょうだい。	燃·爱

·BOSS 蒲生道佳

战法 第一回合先消灭杂兵积累封印数，然后靠近BOSS，用“松の屑·二”强化武器攻击BOSS。（如果使用远程武器，注意攻击BOSS的下颚弱点。）回合结束前用吹飞系的花札把BOSS弹远。第二回合BOSS会解除我方布置的花札并靠近，召唤出的新杂兵可以用灯治的同伴技能打掉，积累封札数。接着依旧用“松の屑·二”强化的武器攻击BOSS，三回合以内可解决战斗。

道佳	ミカきゅんのワガママに付き合わせちゃって……	怒·嫌

·**道佳をかばう**/**要をかばう**/事态を见守る

a.选择“道佳をかばう”时

道佳	ミカきゅんは敌なのに、どうして……	爱·友
要	あんさんかて、そう思うたから庇ってくれたんやろ?	友

b.选择“要をかばう”时

道佳	ありがとう、主人公きゅん。カナめんを护ってくれて。	燃

白	……主人公。赖りは其方だけじゃ。	友·爱
零	ここは大人しく退いて……欲しい。	友·爱
アンジー	ゴメンナサイして、札を全部置いていくのも……	怒
义王	そうだろ、主人公?	燃·怒
道佳	わかってるわ、马鹿な女よ。笑ってちょうだいッ!	怒·嫌
要	……おおきに。	喜·爱
要	せやから、うちも……力をお贷しします。	喜·爱

·幸德寺要登录到手机。

道佳	だから……お愿いッ！ミカみゅんも仲间にしてッ	喜·爱

·蒲生道佳登录到手机。

·获得花札“梅にあかよろし”和“松にあかよろし”。

第六话完

第七话 归花の矜持

对话部分

·午休的自由行动时间到屋上与白对话，选择“いま渡す”后将“ソーダ水”（重曹+水调合获得）交给她可获得“榊の枝”。

·午休的自由行动时间到2-2教室与长英对话，选择“いま渡す”后将“木刀”交给他可获得“宍户流心得铭板”。

·午后的自由行动时间到职员室与朝子对话，选择“いま渡す”后将“ホットミルク”(牛乳+唐辛子调合获得)交给她可获得“マカロン”。

·午后的自由行动时间到歌舞伎町，与英雄对话，被提问“君にはこの言叶の意味がわかるかい？”后选择爱或燃可获得花札“樱にみよしの”，嘉门英雄加入队伍。

·午后的自由行动时间到花园神社，与幸德寺要对话选择“いま渡す”后将“たい烧き”（鱼介类+馒头调合获得）交给她可获得“阴阳灵札”。

迷宫部分（冬の洞 第二阶层）

合战の间

东北方的门通往第一阶层，中央右上的门通往败将の间，中央左上的门通往桶狭间之间。

败将の间

·使用秘法眼发现隐藏门，进入略取之间。

略取の间



·在入口处须佐之门的右侧使用“梅の屑”。

·在传送后的地点对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推到下一层，并移动至如图所示位置。

·以柱子为落脚点跳到右边的平台，从尽头获得花札“松の屑·一”。

桶狭间の间

·对地镇の社使用“松の屑”后与6个杂兵战斗，战斗完毕后再次对其使用一次“松の屑”。

·从房间尽头的台座上获得“上洛の齿车”。

合战の间

·对靠着墙壁的梯车使用“上洛の齿车”，顺着梯车停靠的地方攀援到上一层。

·从西边的门进入金崎之间。

金ヶ崎の间

·在台座上获得“愤怒の弦”，并与6个杂兵战斗。

退き口の路～姊川の间

·与6个杂兵战斗，并绕一个圈，在高台上获得“复仇の火镞”。

合战の间



·把弩车推到下层。

·跳到下层，将弩车移动到木门前方的石板上，向左旋转一次。使用“愤怒の弦”和“复仇の火镞”，火箭会将木门烧毁。

·穿过木门，进入西边的长篠之间。

长篠の间

·与5个杂兵战斗后在台座上找到“革新の键”。

·返回合战之间，进入东边的手取川之间。

手取川の间

·与5个杂兵战斗后在台座上找到“不和の键”。

合战の间

·把“革新の键”和“不和の键”都插到封印门上，解开封印进入败将之间。

败将の间

·调查“操脉珠”，产生上升气流，返回合战の间。

合战の间

·对西北的碎火大岩使用“红叶の屑”将其

破坏，顺着梯子爬到上层。

·以上升气流托起的平台为立足点，进入南边的本能寺の间。

本能寺の间

·开启秘法眼，与5个隐形的杂兵战斗。

·顺着房间中的梯子到达下一层，与6个杂兵战斗。

霸王の路～人龙の间

弥纪	来て、くれたんだ……	爱
アンジー	わかるよネ?	爱·怒
御雾	主人公、お前も异存はないな?	友·嫌

花札を置く/花札を置かない

弥纪	ごめん…ごめんなさい!	爱

·BOSS 鹿岛御雾、アンジー·D

战法 御雾的弱点是头上的角，アンジー的弱点是右手的护甲，用"樱の屑"强化"エアガン"得到的"种子岛铳"能产生有效伤害。如果没有好的射击武器，也可以用长剑类武器攻击。アンジー会解除花札的配置，且HP较少，应优先消灭。御雾的攻击范围很远，可以用"萩の屑"先将其固定在房间的一端，击破アンジー后再跟御雾正面交战。攻克这关的要点是防御力，如果没有好的装备，建议使用花札"桐に凤凰"，能提升颇为可观的防御力。

御雾	お前の何が俺に胜ってる!	嫌·怒
アンジー	だから、アンたちもそうしだだけだヨ?	怒

·御雾を先に助ける/アンジーを先に助ける/二人を助ける/光札の入手を优先する

※选择"御雾を先に助ける"时

御雾	何処まで俺を马鹿に……	怒·友
义王	ここはいいから、テメエはさっさと……	燃·爱

·BOSS 松二鹤

战法 又是一场连战BOSS，虽然攻击力更高、距离更远，但难度比起前一战实际是有所下降的。下面推荐一种比较"无脑"的打法：首先给主人公配备一个攻击力较高的近程武器，防具依然用"桐に凤凰"强化。战斗开始后走到BOSS面前（顺路消灭杂兵提升封印数），给自己所站位置配置花札"藤の屑·一"，给BOSS所站位置配置花札"菖蒲の屑·二"，这样就能尽量减轻BOSS的攻击力，杂兵的攻击更是可以忽略。只要在3回合以内跟BOSS拼血就能获胜。

·选择"光札を手に入れる"，获得花札"松に鹤"。

义王	さすがだぜ、主人公。それでこそ……	燃·爱·喜
义王	こいつらが世话になった礼だ。	燃

第七话完

第八话 玉响の未来

对话部分



·午休的自由行动时间前往武道场，与灯治对话选择"いま渡す"后将烧夷剂（可在カレー屋购买）交给他可获得カップ面。

·午后固定剧情部分面对佐久地的提问"……行ってくれるか?"选择友、燃、爱等肯定回答获得花札"芒に雁"，武藤いちる加入队伍。

·午后的自由行动时间到中央公园选择"いま渡す"后将"ゼンセット"交给她可获得"木の实ミックス"。ゼンセット需要在保健室探索才能获得，主人公成绩单上的"保健"数值需要在4以上。

·午后的自由行动时间到喫茶店与绚人对话选择"怒"可获得"SM本"；与涩川对话选择肯定性回答获得"DGタンブラー"；与御雾对话选择友、爱、燃等肯定性回答可让其加入队伍并获得花札"红叶に鹿"。

·午后的自由行动时间到花园神社与アンジー对话选择喜、爱等肯定性会话可让其加入队伍并获得花札"牡丹に蝶"。

迷宫部分（秋の洞）

秋の洞·最上阶

いちる	执行者になる。	嫌·困·悲·爱
いちる	あたしを止めるしかない。わかるよね?	燃·爱·悲

·BOSS：武藤いちる

战法 无法使用同伴技且没有杂兵的一对一战。BOSS的弱点为双马尾，在侧面用射击武器攻击，己方回合结束前使用"萩の屑"与其保持距离，如此反复即可获胜。战斗失败虽然不会GAME OVER，但是在白天的自由移动时无法获得Gグローブ。

※输掉对决时

いちる	手……抜いたでしょ。	爱

花札を渡す/花札を渡さない

白	何も、なかった。そうじゃろう、主人公。	友·爱·喜

迷宫部分（夏の洞 第一阶层）

该迷宫中武藤一缕为固定同伴。

泰平の路～梵钟の间

·与5个杂兵战斗。

难波の路

该房间有四扇门，东南的隐藏门通往真田之间，需要用秘法眼发现。南门为出城之间，北门为和议之间，西门为强兵之间。

出城の间

·与4个杂兵战斗。地面的陷阱会让主角每回合都受到伤害，将敌人全部消灭后陷阱就会失效。

·对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间，将和议之间的堀埋めの大岩（四）推下去。

强兵の间

·与5个杂兵战斗。

·对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间，将和议之间的堀埋めの大岩（三）推下去。

和议の间

·用“红叶の屑”破坏所有的碎火大岩，从西边的门进入强兵之间，启动机关使水位下降，然后返回和议之间。

·按照数字将大岩放到对应的地板上。

·大岩全部设置完毕后，推开大岩一，从西边的另一个门进入强兵之间，启动机关使水位下降。

强兵の间

·与6个杂兵战斗。

神童の间

·使用秘法眼发现水面上的隐藏地板，跳跃前进。

※东门可以找到花札“牡丹の屑”，但必须体育到达10时拥有5格跳跃能力才能跳过障碍。

·进入南门的神徒之间。

神徒の间

·与5个杂兵战斗后，从台座获得“圣刃”。

·返回神童の间，从西门到达叛骨之间。

叛骨の间

东北门通往义贼之间，西南门通往义士之间。

·前往东北门的义贼之间。

义贼の间

·与6个杂兵战斗，从房间尽头的台座获得“鼠义钱”。

·返回叛骨之间，从西南门进入义士之间。

义士の间



·与6个杂兵战斗。

·攀上梯子，对金乌大岩使用“藤の屑”。

·对地镇社使用“松の屑”后迅速穿过消失的墙壁，把“天命橛”移动到石板上，获得“义心の炎”。

叛骨の间

·对“叛骨の炉”使用“义心の炎”和“鼠义钱”，获得“义士刃”。

·返回神童之间，从北门进入“锁の路”。

锁の路

·对权威之锁使用“义士刃”、盲信之锁使用“圣刃”，前进进入BOSS房。

人龙の间

筑紫	それなのに、こんなものが、君の命を賭す理由か?	爱·友·悲·嫌
筑紫	それが嫌ならば、私を阻止する事だ。	悲·怒·燃

·BOSS：筑紫信维

战法 敌方全是飞行单位，可用花札“红叶に青短”拉开与敌方的距离。注意距离BOSS一定要有3个格子以上，否则会受到即死攻击，没有挽回的余地。BOSS的弱点在后脑，玩家可以在侧面有效攻击，待AP消耗完毕后就立刻使用“萩の屑·一/二”将其弹远

筑紫	主人公君、君はこの国が好きか?	喜·爱
筑紫	大切な人を连れて、出来るだけ远くに逃げて欲しい。	嫌·怒
红绪	违いますか?	友·燃

·获得花札“柳に雨”。

·BOSS：芒二月·一式

战法 依旧是二连战，杂兵的弱点是口部，BOSS的弱点是其核心中的兔子，因此最佳攻击方法是在核心张开的时用远程武器瞄准射击。需要注意的是BOSS浮在空中，近程攻击无效，但也方便让主角站在BOSS的下方集中攻击。

零	本当に……强くなった	友·爱
いちる	たとえ、あたしたちと敌対しても……	友·爱·喜
いちる	そう……信じていいよね?	喜·爱

第八话完

第九话 黑南风の御先

迷宫部分（春の洞）

春の洞・最上阶

义王	封印とやらのために大人しく……	嫌・怒

·BOSS：鬼丸 义王

战法 本战无法使用同伴技能，BOSS也不召唤杂兵，是完全的一对一单挑。和以前一样，BOSS的弱点依然是额头的头带，用远程武器瞄准射击，注意使用“萩の屑”与其保持距离。根据战斗结果，本战会产生以下两种分支。

a. 失败时鬼丸不会加入同伴。

白	どうする？	燃

·获得花札“樱に幕”、“萩に猪”。

b. 胜利后

·获得花札“樱に幕”。

义王	なんなら、オレ様が化け物に……	怒

义王を救う/义王を救わない

·获得花札“萩に猪”。

·鬼丸义王登录到手机。

义王	こうなりゃこのオレ様が……	爱・喜燃
义王	…ちッ、くだらねーことしゃべっちまったな。忘れてくれ。	爱・友・嫌

迷宫部分（夏の洞 第二阶层）

强国の间

·进入西门，从开国之路到达强国之间。

开国の路～强国の间

·用秘法眼发现西边的隐藏门，进入畏怖之间。

畏怖の间

·对地镇社使用“松の屑”使光壁暂时消失，获得花札“芒の屑”。

·返回强国之间，进入西南方的大狱之间。

大狱の间

·与5个杂兵战斗，在台座上获得“蜂起の舵”。

·返回强国之间，进入东南方的条约之间。

条约の间

·与4个杂兵战斗，在台座上获得“攘夷の舵”。

强国の间



·对“人心の柱”使用“蜂起の舵”，从船上跳掉对岸，对另一根“人心の柱”使用“攘夷の舵”。

·进入东门的混迷の路。

混迷の路～动乱の间

这里有4个门，北门为同盟之间，南门为天诛之间，东门为禁门之间，西门为奉还之间。

·对风卷大岩使用“芒の屑”前往上空。

天诛の间

·对地镇社使用“松の屑”后与6个杂兵战斗，战斗结束用再次对地镇社使用“松の屑”，前往东边的门，经过都落之路到达禁门之间。

都落ちの路～禁门の间

·对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。

·把柱子移动到大门前，返回动乱之间，进入北门的同盟之间。

同盟の间

·从东南的门到达禁门之间。

禁门の间

·对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。

·把柱子移动到大门前。

·登上梯子，以刚才推放的两个柱子为立足点，跳到高台上继续向东走。

·与5个杂兵战斗后，从台座上找到“倒幕の炮键”。

·返回动乱の间，进入西门的奉还之间。

奉还の间

·与5个杂兵战斗后，对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，推到北门前，构筑起通向西边的路。

同盟の间



· 对“桥渡しの坛”使用“倒幕の炮键”后自动架桥。

· 过桥后将“萨杰の柱”移到东边的石板上。

· 从西边的门到达奉还之间。



奉还の间

· 在西边高台上获得“王政の证”。

· 返回动乱之间，对封印着的门使用“王政の证”，进入御旗之间。

御旗の间～死斗の间。

· 与6个杂兵战斗后，使用秘法眼发现隐藏地板，跳跃前进到达维新之路。

维新の路～无血の间

· 启动“操脉珠”后战斗，不要攻击。

· 对门前会使用迎击的敌人使用花札“菖蒲に八桥”，打开门进入开城の路。

开城の路～人龙の间

红绪	この女性は、贵方にとって大切な人、ですか?	友·喜·爱·燃

· BOSS：芒ニ月·二式

战法 站在地面的话会被掉落的红色地板秒杀，应该迅速对西边的风卷大岩使用“芒の屑·一”到达上层，跳到蓝色平台，消灭近处的敌人后使用剩余的AP向BOSS破壳中的弱点射击。

· 获得花札“芒に月”。

红绪	羽鸟朝子の身代わりとなって……	友·喜·燃·爱
红绪	この女性を救いたければ……	友·燃·爱

朝子を助ける/朝子を助けない

清司郎	…そういう译だ。恨むなら、俺を恨め	爱·嫌·困·悲

· BOSS：佐波守 红绪

战法 BOSS的弱点是肩膀上的月舟，必须绕到其身后才能打到。BOSS的近战伤害很高，玩家可集中强化一下防御力：另外远程攻击虽然伤害相对较小，但附带的麻痹效果反而更麻烦，可以用“樱の屑·一”预防。攻击完毕后依然是老办法，用“萩の屑”保持距离。

※红绪好感度较高时

红绪	どうして……	爱·友

零	暖かい……これがきつと、心……	喜·友·爱·燃
零	おれを……おれと白を……	喜·友·爱·燃·悲·嫌·怒

光札を渡す/光札を渡さない，注意这里的选项会影响结局。

a.选择“光札を渡す”时，通往花札消灭结局，与BOSS五光兽战斗。

· BOSS 五光の兽

战法 弱点在眼睛，使用“萩の屑”保持距离，不要让它靠近。

· 花札消灭END

b.选择“光札を渡さない”时可通往其他3个结局，并与BOSS雉明零战斗。

· BOSS 雉明零

战法 没有杂兵干扰相对较轻松，弱点是其胸部。该BOSS会在HP减少时自动回复少许，如果玩家没有武器能对其造成大于回复量的伤害值，那还是建议重新买好武器、练过等级再来挑战。

零	札を封印すれば……	悲·怒

花札を封印する/花札を消灭させる/他の方法を考える

※这里的3个选项会通向3种结局，但最后一项“他の方法を考える”并非一定出现，目前该选项出现条件不明。

b-1.选择“花札を封印する”时

· 获得花札“梅に莺”

· 花札封印END

b-2.选择“花札を消灭させる”时与五光兽交战，战法与见上文。

· 花札消灭END

b-3.选择“他の方法を考える”时能够见到真结局，同时进入隐藏的最终章。

策がある/策がない/わからない

· 雉明零登录到手机。

红绪	ですが……その选择が、贵方の惟一なのですね。	喜·爱
朝子	主人公、よく……顽张つたね。	爱

第九话完



依旧保持了A社游戏的基本风格：战斗难度让人抓墙，当玩家体验到游戏精髓之时蓦地发现自己已是受虐狂（笑）。掌机上的主视点迷宫探索类游戏大多画面简单，本作的迷宫设计不论是解谜时的可玩性还是视觉效果都做得非常棒，只要能越过门槛，接下来可能就是不眠不休地沉浸其中了。

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭



不知道五月假期大家玩得开心否，酷洛洛就趁这段小假期逛了一下深圳的电玩店，这里对比广州，虽然没看见什么特别大的店面，但"麻雀虽小，五脏俱全"，许多小店的新货都来得特别快，尤其是一些新的正版游戏和外设周边，让人不禁心痒痒。下面就来看看这段时间的掌机行情吧。

栏目主持：酷洛洛



步入五月，虽然黄金周假期削减到三天，但商家们脸上的笑容和卖场的熙攘的客流告诉我们，一年中最难熬的淡季终于告一段落了。受假日的影响，卖场里的小P均有小涨幅，但由于节前商家们准备充分，囤货充足，即使价格上涨，都保持在合理价位。

假期过后，卖场里彩色系3000型均相继断货，截至笔者完稿时还无大货补充进市场。剩下选择的只有黑白两基础色和银色，其中黑色报1430元、白色报1515元、银色报1480元。说完3000型来说说PSP go，这款新型号在假期里卖得不怎么样，即使在破解消息影响下依然没有很大的涨价空间，先是1号当日报出一个高位持续几小时后价格纷纷下滑，截止至完稿日时黑色报1680元，白色报1685元，比起4月底有30元的涨幅。热销机型之后就是V3主板PSP-2000，剩下不多的存货报1260元。对于V3型笔者补充一句，除非是有什么偏好，否则还是不要选购该机型为妙。

对于未来的市场走向，笔者看法如下：3000型现在仍受假期报价影响，加之彩色系缺货，在大货源补充之前价位会在这一水平维持一段时间；对PSP go有购买意向的朋友仍可出手，目前虽然涨价，但价格还算合理，等破解进一步完善又挨近暑假时，价格必有一次大幅度上扬；对于买少见少的V3主板PSP-2000，除非你对机器了如指掌、胸有成竹，否则还是加点预算买3000型吧。这些V3主板PSP-2000，好货新货均以早早卖断，剩下的质量不敢恭维啊。

相对热销的PSP，任系掌机则继续保持着其平稳的态势。黑白两基础色报1230元蓝色、绿色报1330元、冰蓝色报1255元、大红色报1410元。行货神游iDSi黑白两色报1260元，行货和水货价格相差不远的时候也希望大家多多支持行货，一来带动行货销量，对以后新产品的引进起到良性循环的作用；二来出问题的时候保修方便省心。老型号NDSL在清理库存的同时价格继续下探，全新韩版全线报870元，大家购机的时候认准了韩版包装盒那三大杠，现在老型号的NDSL除了神游行货和韩版外其余均为翻新。

说完机器说说记忆棒，由于现在的游戏容量动辄1G起，8G以下的记忆棒已经越来越不受欢迎了，4G普速报60元、4G MARK2报85元、4G红边极速报93元。市场的主流8G普速报105元、8G MARK2报140元、8G红边极速报165元。大容量16G MARK2报275元、16G红边极速报310元。对于记忆棒，笔者建议如下：能加预算的尽量加预算选购原装卡。对于容量比较在乎的也应该选择同容量的红边极速卡，因为虽同为组卡，但速度和稳定性就放在那里，想想辛苦打下的游戏记录因为便宜了丁点钱，被不稳定的记忆棒而化为乌有时欲哭无泪的感觉，所以购买的时候还是多添点预算吧。大家日后在关注主机质量的同时，也该关心下这些和主机协同工作的配件了。



在不久之前显得越发明朗的破解进程突然之间似乎又回到了原点，一些商家虽然也准备了数量不多的5.03以上版本的PSP-3000主机，但是从实际的销售情况来看，根本无法改变萧条的市场环境，很多消费者干脆放弃了购买计划，这也从一个侧面反映了我们这个貌似繁荣的黑色市场那赖以维系的根基是多么的脆弱和不堪一击。小发一下感慨之后再来看看这一辑的实际市场价格。PSP-3000黑色主机有一种是美版附带《瑞奇与叮铛》UMD、1G记忆棒的套装，售价1500元；欧版不带游戏与记忆棒价格为1450元，50元的差价值不值只能由玩家自己来衡量了。白色主机的价格倒是有所回落，单机报1530元。红色、蓝色又有了少量的供应，价格在1600元上下。而更换主板的粉色、紫色价格较为混乱，1650元到1800元不等，差价主要在于主板的来源，建议玩家购买时看看就行了，无特殊情况（比如女友超喜欢粉色）不建议购买。随着破解进程再次被雪藏，5.03以上版本价格为1250元左右，不同颜色之间基本上没有差异，但算上购买游戏的成本后很多人还是不太愿意接受。

自从任天堂公布3DS之后，原本有意购买NDSi的玩家大致分成两类，一类是得知消息后立刻取消对NDSi的购机计划一心等待3D降临，而另外一类则成为消费者；NDSi XL（也就是NDSi LL美版）到货后，主机价格有了一百元的降幅，为1450元，但是毕竟主场作战的神游如今表现强劲，NDSi LL的位置显得日益尴尬。



五月的天，就像小朋友的脸说变就变了，一会还是艳阳高照，一会就是阴霾小雨了。热闹的五一小长假刚过，电玩市场就显得冷清了，到了暑假前的漫长淡季。在6.20破解仍然无望的时候，市场上的5.03主机就露出了涨价的矛头，主机价格与五·一期间基本持平。PSP go主机报价是1650元，PSP-3000黑色价格略涨报价是1450元，银色是1460元，黄色和绿色是1480元，大红色报价是1500元，奇货可居的深蓝色价格是1550元，推荐性价比极高的白色欧版豪华版，包括：白色主机+原装电池+原装充电器+正版UMD2张+挂件+机身贴纸，报价是1480元，配上8G记忆棒、屏幕保护膜全套仅为1680元，自己用或者送礼物都相当实惠。为了更好地发挥PSP的高品质视听效果，黑角公司推出了5M加长版的色差线，图像质量清晰，让您在电视上玩PSP游戏、欣赏PSP电影及音乐都带来更多的方便，而且价格合理仅售68元，值得推荐！记忆棒价格稳定，16G MARK2 240元，16G极速红卡是280元，8G MARK2 150元，8G极速红卡是180元。

NDS方面，NDSL保持低价，各色均为780元，不过市场上翻新机器居多，玩家谨慎购买。行货iDSi主机价格一如既往地稳定，各色报价是1260元，4月份新推出的颜色，受到不少女性玩家亲睐，商家推出1520元套餐：一款粉红色iDSi+R4i烧录卡+4G TF卡+屏幕保护膜+北通水晶保护壳+黑角EVA硬包，送女朋友推荐！



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲电玩	1680	1430	1260	820	1230	1260	—	275	165
北京	绿洲电玩	—	1450	1350	760	1150	1150	1450	255	155
上海	新亚电玩	1650	1580	—	900	1250	1290	1450	260	150
陕西西安	快乐多电玩	1650	1450	1350	768	1250	1260	1580	280	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1250	1450	1000	1250	1250	1550	250	140
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1540	1200	1100	600	1150	1190	1330	200	120
安徽合肥	大拇指电玩	1450	1200	1200	750	1150	1200	1400	240	120
四川成都	海豚电玩	1530	1450	1100	780	1150	1180	1320	195	110
福建厦门	快乐多电玩	—	1480	1220	900	930	1280	1600	260	160
山西太原	逸豪电玩	1590	1480	1180	850	1210	1250	1450	240	160

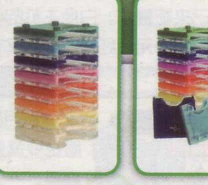
硬件短消息

栏目主持：酷洛洛　文 就爱360

世事难料，iPad的火热或许连苹果自己都始料未及。发售不足一月就创下了100万台的销量，这还仅仅是美国地区的数字。从5月28日开始，iPad会在英国、法国、日本等多个国家发售，售价均高于美国本土。而港版要到6月份才会上市。至于国内行货，估计至少得等到七八月份了。16GB容量的3G＋Wi-Fi版的iPad在国内已被炒上了6500的高价。等着降价的朋友要失落了。下面看看最近又什么好玩的周边出炉吧。

彩虹卡带收纳盒

品名：Rainbow Stack
种类：收纳盒
出品：Icon
对应机种：NDS
官方价格：9.99美元



很多NDS中古游戏卡带的价格很便宜，有些甚至只需几十元。因此收集NDS正版卡带有时候并不是望不可及的事情。不过偶有时候卡带太多了，要好好保存也是一个问题。这款彩虹卡带收纳盒，采用抢眼的彩虹过渡色主题，整个收纳盒一共由8枚卡带收纳盒组成，并且每个收纳盒都能独立分离。收纳盒通体透明，每一个分别代表彩虹的一种颜色，层层叠起来就像彩虹塔一样，在收藏卡带之余还可以当作房间的小装饰。

NDSi LL保护盒

品名：NDS Book Case
种类：保护壳
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：10.99美元



相信有些同学是偷偷买掌机的吧，如果害怕被爸爸妈妈发现，然后屁股上挨一顿竹笋炒肉，那掌机一定要找个好地方藏起来，不然被发现可了不得。这款保护盒做成了书本的形状，你可以将其插在一堆书中，保准掩人耳目。保护盒针对于NDSi LL的体型设计，除了能放入主机外，还可以放入一只触控笔。盒内采用了天鹅绒材料，主机表面不会被划伤。当然，你也可以把NDSL、NDSi等小一号的主机放进去。

大号触控笔

品名：Large Stylus Twin Pack
种类：触控笔
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：7.99美元





NDSi LL的体型巨大，需要同样巨型的触控笔来做陪衬。如果你的NDSi LL随机自带的触控笔丢失了，那正好可以试试这款大号触控笔吧。产品有银色、金色两款，包含了两支触控笔和两条腕带。大号的触控笔够长够粗，手感十足，下半部还用橡胶包裹，拿在手里手感不错。

马里奥保护包



品名：Marion Kit
种类：保护包
出品：PDP
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：未知



这马里奥大叔身穿的红短袖+背带裤做得神似否？现在周边厂商PDP设计出以下这款NDSL、NDSi使用的保护包。包包红蓝相间的包身仿照马里奥身穿的衣服设计，连胸前两颗黄色纽扣也忠实保留。包包还附赠一支触控笔，上面印有马里奥的全身像。马里奥Fans不能错过了哦。

《星球大战 克隆人战争》套装



品名：Lite Star Wars The Clone Wars Game Sleeve Kit
种类：配件
出品：Power A
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元



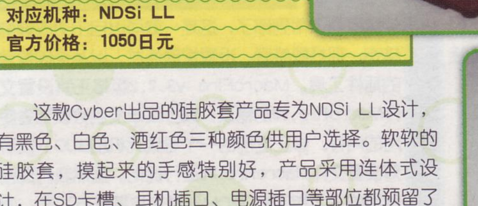
《星球大战》的魅力是如此之深，针对于电视剧版《克隆人战争》的套装周边又来了。套装适合NDSL、NDSi主机，由触控笔、保护包、清洁布三种配件组成。包包采用翻盖式设计，可以方便地将主机拿出来。套装有黑色、绿色、蓝色三种颜色可选，包包的表面还印有不同主角的头像，星战迷值得考虑。

NDSi LL硅胶套





品名：シリコンカバ—DSi LL
种类：保护壳
出品：Cyber
对应机种：NDSi LL
官方价格：1050日元



这款Cyber出品的硅胶套产品专为NDSi LL设计，有黑色、白色、酒红色三种颜色供用户选择。软软的硅胶套，摸起来的手感特别好，产品采用连体式设计，在SD卡槽、耳机插口、电源插口等部位都预留了空位，穿上后即使游戏也不需要脱下来。产品的特点是全面防护，不仅会把机器的外面包裹住，还把上屏两侧的喇叭部位也保护起来。





PSP软件学院

文 酷洛洛

走完《和平行者》主线，正逐渐补完EX任务发现这果然不是那种通完主线就可以抽走UMD的快餐作，要把Metal Gear的AI和武器补完真不知道得刷多少次BOSS；猎人任务比想象中简单一点，用毒刺追踪雄火龙实在太爽了，不过要在这任务获得S评价居然要用睡眠武器，这个也太……；大作就是不一样，刚出ISO发现不能玩，不到两天就被高手破解出来，不过"一个游戏一EBOOT的"破解方式也不能长久下去，在这里只能观望破解大神们什么时候发布新自制固件系统了。

自制软件

PSP电影播放软件PPA新版发布

Cooleyes更新了PSP电影播放器PMPlayer Advance（PPA），本次PPA 3.1.0版更新主要针对视频有外挂字幕需求的用户：增加支持ISO8859-7标准的字符集；修正ASS/SSA格式的字幕加载问题；增加对MP4字幕外挂外挂字幕的支持。MP4、PMP是目前PSP上主流的视频播放格式，使用PSP系统自带播放功能只能兼容MP4及部分AVI格式视频，并不能支持PMP；PPA不但同时兼容MP4、PMP这两种格式，并且支持外挂字幕观看，是PSP上必备的自制软件之一。



按键修改软件MacroFire v3.2.2

如果你在为某个游戏的按键排布不满意，如果你需要调整一下那陪伴你许久的摇杆，那这款自制软件或者可以帮到你了，这是一款可以自由更改键位排布、摇杆敏感度、设置按键连发，以及录制按键的插件工具。MacroFire v3.2.2版修正其设置文件Macrofire.ini的错误；减少菜单发色数以节省使用的内存；修正之前的一个导致死机的BUG；以及对设置文件Macrofire.ini进行优化。虽然我们现在常用的金手指FC以及CM都具有按键连发功能，但Macrofire独有的摇杆灵敏度调节功能尚算实用，作者正计划今后为MacroFire加入更多新功能，大家不妨期待一下。



官方软件



Media Go 1.4版更新

Sony官方推出的PC用娱乐设备管理工具Media Go，前段时间更新了1.4版，增加对部分Sony Ericsson产品的支持；游戏功能方面则提供玩家在PlayStation Store下载PSP系统主题；多媒体方面为增强软件搜索和浏览体验，添加视频的属性和图标项。玩家可以使用Media Go为Sony以及索爱便携设备提供各种多媒体功能，同步你的音乐、视频、相片等；与PSP连接后可以登陆PlayStation Store购买、下载各种内容。不过如果玩家们体验到Media Go的所有功能，则需要将PSP升级至当前最新的官方固件。



模拟器



PSP用ScummVM模拟器更新

ScummVM全称为“Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine”是一款模拟当年美国卢卡斯艺术出的一系列经典游戏的模拟器，该模拟器采用创建虚拟机的形式来达到扩平台运行的目的，支持平台从Window、Linux、Mac OSX、Dreamcast，到PSP、Nintendo DS、iPhone甚至Wii等。v1.1.1修正了几个内存泄漏问题；修复视频回放；优化显示模式，让画面更流畅；新增插件支持；加入新设计的虚拟键盘。

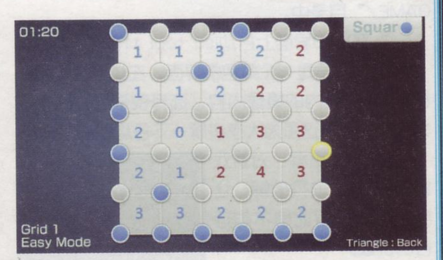


同人游戏



考验智力的趣味游戏SquarO PSP

SquarO PSP是法国作者Miles开发的一款PSP自制益智游戏，v1.3版加入计时，并可以保存当前难度最好的5次成绩至记录榜；加入红色便签的清除选项；新增音效以及18个奖杯。游戏玩法有点像扫雷+数独的混合体，我们要根据盘面上每个方格要求的数字要求放置蓝色小块，目的是要让整个盘面的数字变成蓝色，轻松简单之余又能考验玩家的思考力。游戏共设置4个难度，每个难度均设有100个关卡，加上1.47 MB的细小容量，绝对是玩家塞棒子的好选择。



官方软件



Media Go 1.4版更新

Sony官方推出的PC用娱乐设备管理工具Media Go，前段时间更新了1.4版，增加对部分Sony Ericsson产品的支持；游戏功能方面则提供玩家在PlayStation Store下载PSP系统主题；多媒体方面为增强软件搜索和浏览体验，添加视频的属性和图标项。玩家可以使用Media Go为Sony以及索爱便携设备提供各种多媒体功能，同步你的音乐、视频、相片等；与PSP连接后可以登陆PlayStation Store购买、下载各种内容。不过如果玩家们体验到Media Go的所有功能，则需要将PSP升级至当前最新的官方固件。



模拟器





PSP用ScummVM模拟器更新

ScummVM全称为“Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine”是一款模拟当年美国卢卡斯艺术出的一系列经典游戏的模拟器，该模拟器采用创建虚拟机的形式来达到扩平台运行的目的，支持平台从Window、Linux、Mac OSX、Dreamcast，到PSP、Nintendo DS、iPhone甚至Wii等。v1.1.1修正了几个内存泄漏问题；修复视频回放；优化显示模式，让画面更流畅；新增插件支持；加入新设计的虚拟键盘。

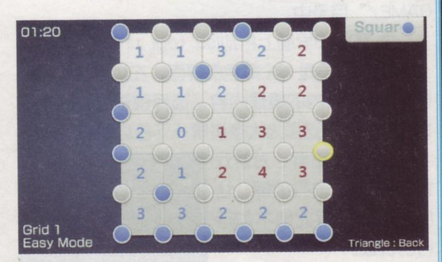


同人游戏



考验智力的趣味游戏SquarO PSP

SquarO PSP是法国作者Miles开发的一款PSP自制益智游戏，v1.3版加入计时，并可以保存当前难度最好的5次成绩至记录榜；加入红色便签的清除选项；新增音效以及18个奖杯。游戏玩法有点像扫雷+数独的混合体，我们要根据盘面上每个方格要求的数字要求放置蓝色小块，目的是要让整个盘面的数字变成蓝色，轻松简单之余又能考验玩家的思考力。游戏共设置4个难度，每个难度均设有100个关卡，加上1.47 MB的细小容量，绝对是玩家塞棒子的好选择。

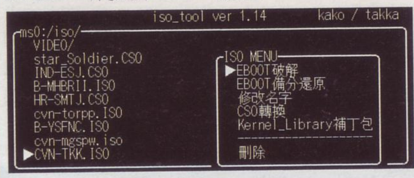




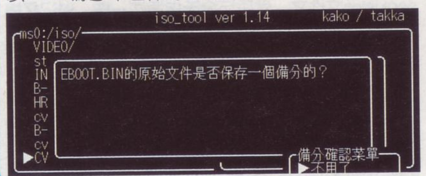
二：ISO tool具体操作



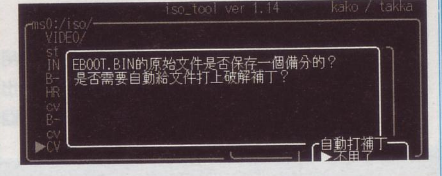
1.这些无法在5.50GEN-D3直接运行的原版镜像，随加密的方式不同破解步骤也略有变化，我们先以破解步骤较少的《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》为例子，在这里选择其游戏镜像“cvn-tkk.ISO”，再选择EBOOT破解。



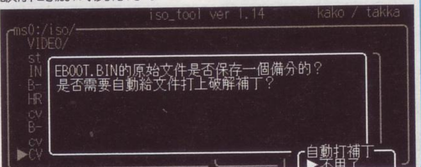
2.之后界面会提示是否对即将修改的EBOOT.BIN进行备份，玩家如果担心破解失败，可以先选择备份，届时对修改过的镜像进行EBOOT备份还原即可；另外备份的EBOOT会以UMD编号命名保存在记忆棒“\PSP\GAME\iso_tool_114_CN\BACK_UP”目录中。



3.之后界面会提示是否对游戏自动打入补丁，这原本是5.50系列自制固件和5.03GEN等自带对应的功能，而较为前期的自制固件如5.00 M33等则没有，这些前期固件在游戏直接破解EBOOT后可能依然无法运行，为此ISO tool才引入该补丁功能；而5.50GEN/5.03GEN等较新的自制固件则无需使用，选择“不用了”即可进行下一步操作。



4.现在进行最后确定，选择“是的”之后程序就开始对我们选择的镜像进行解密工作，完成后会作出提示并退回镜像选择界面，这时破解工作就到此结束，现在我们可以退出程序，运行一下之前破解的游戏镜像了。



三：特殊游戏解决方案



使用ISO tool 1.14，如《东京鬼祓师》、《一骑当千 十字冲击》等这些新加密游戏都能迎刃而解，不过有些游戏采用以上方法依然无法运行，下面我们就来逐一详说。

特殊游戏一：《潜龙谍影 和平行者》
问题系统：5.50GEN-D3
问题症状：游戏第一章过后地图读取出现死机
解决方案：自制程序5.50 GEN-D3 FIXER

《潜龙谍影 和平行者》使用ISO tool破解后能正常进入游戏，不过如果你的系统是5.50GEN-D3，游戏进行到序章之后，部分地图读取时会出现死机的情况，这算是一个特例，因为如5.50GEN-D2、5.03GEN-C等系统都能正



常运作。要解决这问题，玩家可以考虑把系统降回5.50GEN-D2，但习惯5.50GEN-D3的用户该怎么办呢？这时就需要用到5.50 GEN-D3 FIXER。该软件把5.50GEN-D3 FIXE与5.50GEN-D3Never整合而成的自制程序，作用是将5.50GEN-D2的部分组件载入5.50GEN-D3，解决其进行《和平行者》时出现读图死机的问题；同时为避免时候后影响其他游戏的兼容性，也包含返回修复前的功能。

同样从本辑《口袋光环》中找到5.50 GEN-D3 FIXER后，解压并将其中550GEND3FIXER文件夹拷贝到记忆棒"“PSP/GAME/”中，退出USB模式后在PSP启动该程序，之后会看见如图界面。



图上小编已标注各选项的作用；5.50GEN-D3的用户选择“Fix it”对系统进行修复、然后“Exit”退出即可以解决《和平行者》的读图问题了，如果要返回修复前状态，则选择“Un fix it”。

特殊游戏二：《伊苏 菲尔迦纳的誓约》
问题系统：全部自制系统
问题症状：未破解时进入游戏后黑屏死机、破解后出现“游戏无法运行(8002013C)”的提示且无法进入游戏
解决方案：打上Kernel_Library补丁包+插件usersystemlib620.prx

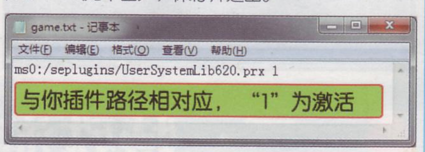
相比《和平行者》，《伊苏 菲尔迦纳的誓约》显得更为特殊，这里不但要用ISO tool对EBOOT进行破解、并打入之前提及的Kernel_Library补丁包，还需要让PSP载入usersystemlib620.prx插件方可正常运行，这个插件原是6.20官方固件提取出来的组件，经修改后制作而成一个插件。现在就来详述一下该游戏的具体运行方法。

1.同样运行ISO tool 1.14，对《伊苏 菲尔迦纳的誓约》镜像进行EBOOT破解步骤。

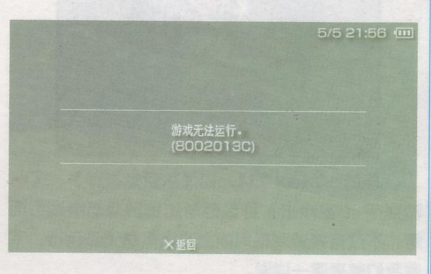
2.破解完毕后，再选择该镜像，执行“Kernel_Library补丁包”选项，完成后退出。



3.然后将在本辑《口袋光环》，实用软件的PSP文件夹中的usersystemlib620.rar解压，将得到的usersystemlib620.prx拷贝到记忆棒根目录下的seplugins文件夹，然后与金手指插件一样，对记忆棒seplugins文件夹下game.txt用笔记本编辑（如果没有可以自行创建），写入“ms0:/usersystemlib620.prx 1”（如下图），保存并退出。



重启PSP后即可正常运行《伊苏 菲尔迦纳的誓约》的破解镜像了；假如玩家忽视这一步直接运行被破解的《伊苏》镜像，就会提示“游戏无法运行(8002013C)”错误。



从眼下的情况来看，今后新游戏的加密方式会越来越多样化，尤其是一些游戏大作，加密方法更是层出不穷，但道高一尺、魔高一丈，破解高手们就这样把新游戏一个又一个的完美破解。这也反映不论系统也好，游戏也好，黑客与厂商的破解攻防战依旧无休止地激烈继续着。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 酷洛洛

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M25 1.47
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在4月23日对M3DS Real的双核系统进行了升级更新，此次更新主要解决之前部分游戏的兼容问题，游戏的更新内容和v4.8a X修正的内容相同，但相比上一版，本次采用双内核系统，樱花版与M3原版两个内核将一并加入到内核里，樱花版当前的系统核心版本为v1.47 X，M3原版则为v4.8a X，以下是本次内核在游戏方面的更新内容：

·修正了《谜之房间 主楼》（4810）、《职棒家庭棒球场DS 2010》（4821）、《大家的水族馆》（4822）、《驯龙记》（4823）、《暮光之城》（4824）、《口袋妖怪 心金》（4825）、《口袋妖怪 灵银》（4826）、《学生会的一己之见 DS的学生会》（4827）、《口袋妖怪 心金》（4830）、《口袋妖怪 灵银》（4831）、《口袋妖怪 心金》（4838）、《口袋妖怪 灵银》（4839）、《萌萌2次大战略2 大和抚子》（4843）、《姆明谷的礼物》（4847）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4850）、《精心策略大模拟 客厅职棒 DS 2010 年度版》（4854）、《宠物店物语DS2》（4855）、《战国时代 VOL.2 猛将传》（4858）、《战国 VOL.1 主君传》（4859）、《一对一触摸教学》（4860）、《HUDSON×GReeeeN Live? DeeeeS?》、《人工呼吸护理训练》（4868）、《瞬间突发应急训练DS》（4869）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：G.B.X 百宝盒
生产厂商：MR.lee
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：32Mb

这辑的烧录卡博物馆我们继续来回顾GB主机上面烧录卡。在当时，国内的游戏玩家虽多，但烧录卡的大部分品种还是由香港或者台湾的一些公司生产的，就像前几辑提到的UFO公司一样，不过随着时间的推移，国内的一些小厂商也发现了其中的利润所在，但由于忌惮产品的亏损，所以很难进行自主研发，于是深圳的一些厂商就采用了“借鸡下蛋”的办法生产了这款G.B.X 百宝盒烧录卡。这款烧录卡的厂商目前已经无法考证了，但是它的技术和外型均是始自于台湾赫赫有名的Dumper MR.lee所开发的GBS烧录卡，不过在功能上百宝盒还是进行些许改进，比如说使用了数据线、对读写器进行了优化等等。当时这款烧录卡的市场价格大概在200多元左右，远远低于之前介绍的那些烧录卡，毕竟没有自主研发的费用，成本肯定是相当低廉的，这也正映射出目前NDS烧录卡的现状。G.B.X 百宝盒的主要配件包括读写器、烧录卡、电源和一根数据线，大体的功能还是和之前介绍的GB烧录卡设备无异，不过百宝盒的PC程序只能运行在Windows 98或是DOS界面里，Windows XP或是Windows 7用户需要使用虚拟机运行Windows 98来使用它的套件。其实今天介绍G.B.X 百宝盒是国内最具代表性的掌机烧录设备，同时它也是国产烧录卡发展的萌芽，所以它的意义要远远大于其本身的功能。



▲G.B.X 百宝盒的全套配件，价格相当低廉，有GB的玩家可以考虑买套收藏。



NDS软件学院

距离6月中旬的E3展只有1个月左右的时间，任天堂的杀手级产品3DS的面纱仍未揭开，包括硬件性能、对应游戏等相关消息统统没有发布。估计任天堂故意想保持一份神秘感。3DS的确让人期待，不过要等到明年3月份才正式发售，时间真是好长。下面看看最近NDS上有什么新软件公布吧。



软件新闻



VolcanoBrowser新版公开

久久没有更新的国产NDS网页浏览软件VolcanoBrowser于近日放出了R2.0版。新版对细节功能进行了改进，增强了软件的稳定性。与PSP不同，NDS并没有内置网页浏览器。如果想使用NDS通过Wi-Fi浏览互联网页，大致有几个方法。像使用任天堂官方推出的浏览器软件Opera，或者是自制软件DSHobro等等。但这些软件有个最大的问题，那便是无法正常解析中文网页，浏览国内网站时，要么显示乱码，要么就是文字不全。而这款由国人制作的VolcanoBrowser浏览器，在中文网页浏览方面有着不错的兼容性，可以正常显示网页中的中文。VolcanoBrowser也不需要SLOT-2槽扩展内存卡的支持，完全使用NDS内置的内存解析网页，可以运行于任意NDS主机上。

VolcanoBrowser并没有内置Wi-Fi配置工具，所以使用之前，需要先通过《马里奥赛车》这款游戏来对Wi-Fi进行配置，让NDS能够正常连接网络，之后运行VolcanoBrowser，用户可以直接输入网址访问任意网站。此外VolcanoBrowser还支持中文输入。不过目前VolcanoBrowser只能解析HTML格式的网页，JS、CSS等都无法解析，而且受到NDS本身内存的限制，软件使用中可能会出现迟缓甚至崩溃的现象。VolcanoBrowser由灾难工作室开发，有兴趣的朋友可以去工作室的官方网站看看，网址是http://www.ai-mu.com.cn。



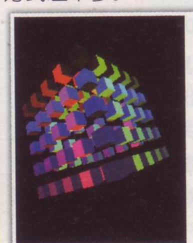
AmeDS新版公开

NDS上的老式游戏机Amstard CPC模拟器AmeDS于4月末放出V4.0版。新版将开发平台DevKit升级到R30版的DevKit，库文件Libnds升级到V1.4.3；更改了声音引擎；改变了屏幕介绍；能够列出不同无线热点的名称。Amstard CPC是1984年发布的电视游戏机，采用了8位元的Z80 CPU。Amstard CPC除了能运行游戏外，还具备了Basic语言环境，颇有学习机的味道。AmeDS可以运行Amstard CPC专用的DSK、SNA格式的ROM，ROM可以放入烧录卡内存的任意目录内。游戏运行后，NDS的A、B键相当于Amstard CPC手柄的1号、2号键，NDS的START、SELECT键分别相当于Amstard CPC键盘的回车键和空格键。



2DS Plus新版放出

3DS的到来还很遥远，你可以先用2DS Plus这款软件来感受一下掌机3D视觉。2DS Plus可以让你在NDS上看到3D立体图像。软件最新版是4月下旬发布的V0.3版。使用时，要将NDS竖向放置，然后双眼距离屏幕一段距离，就能看到3D立体图像了，按X键在静态和动态图像之间切换。观看方法和平时观看三维立体画的方式差不多。





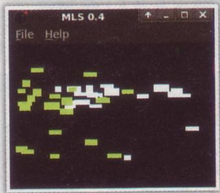
NitroGrafx新版发布

NDS上的PCE模拟器NitroGrafx于5月6日放出V0.5版。新版添加了对BIN、CUE格式CD-ROM镜像文件的支持；增加了对CD音频播放的支持。PCE虽然没有赢得主机战争的胜利，但上面仍诞生了很多好游戏，像《天外魔境》、《恶魔城 血之轮回》等等。新版NitroGrafx的模拟性能仍没有很大提升，看来软件作者FluBBa近期把精力都放在对PCE-CD的模拟上去了。



《Big Invading》新版发布

NDS上仿照《太空侵略者》的游戏《Big Invading》于近日放出V1.0版。新版更新了菜单中的错误；新增了两种敌人；加入了奖励设定。《Big Invading》使用Lua语言编写，因此运行之前用户需要用MicroLua来引导。



《Pokemon Battle》新版发布

NDS上的以《口袋妖怪》为主题改编的同人游戏游戏《Pokemon Battle》于近日放出V0.7、V0.72两个新版。新版支持多人模式；加入了图标；因为无线连接不稳定，所以暂时去掉了对无线联机的支持；添加了声音效果；加入了西班牙语、德语、意大利语等语言菜单；修复了部分错误。



文 乌冬 美编 Juxi



训练关卡也算是“《勇者别嚣张》系列”的一大特色了，这里除了要有过硬技术外，也需要玩家对各种魔物的特性有一定的了解，所以即使能在故事模式通关，训练关卡也未必能无往不利哦。这次研究就为大家带来了全训练关卡的要点，希望对还未清完训练关卡的玩家有帮助。

PLAYSTATION PORTABLE

勇者别嚣张3D 勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	SLG	2010年3月11日	日版
	1～2人	3980日元	无对应周边	

训练关卡要点

训练关卡01
ダンジョンって何なの?

目标 限定时间内魔王未被勇者抓走

解说 虽然给了300点的挖掘力，其实只要利用这关勇者喜欢左转的特性，把魔王配置在迷宫左边通路或正下方通路的尽头，连一点挖掘力不用花就能过关。

训练关卡02
土の中からコンニチワ

目标 限定时间内造出10只“史莱姆”

解说 熟悉制造魔物的关卡，目标是制造10只史莱姆，不用挖得太深，把初始地区周边带有养分的土壤挖开就好了。

训练关卡03
お-い 水

目标 限定时间内造出5只“水蜘蛛”

解说 这关的目的主要是让玩家熟悉新增的水要素，挖开含有魔水的土壤后，再把水引导到养分集中的区域，这样养分就会很快转换为花苞，接着再敲开白色的花苞水蜘蛛就能诞生。

训练关卡04
养分かけめぐる

目标 限定时间内造出10只“魔虫”

解说 熟悉养分运输与累积的关卡，只要按演示的方法就能做出很多用来生产魔虫的二级养分土壤。另外除了用土壤生产外，让魔虫进化成魔蛾，再让魔蛾吃下史莱姆来产下魔虫也是一种比较快速的方法。

训练关卡05

勇者死すべし！

目标 打倒勇者

解说 回顾之前所学内容的关卡，只要专心生产魔虫就可以了，不用挖得太深，以免浪费了挖掘力而导致无法获得S评价。

训练关卡06

ツルハシ ゲットだね！

目标 获得龙秘宝

解说 龙秘宝在勇者身上，因此首先要将勇者打倒，兵力同样是以魔虫为主，最好是让魔虫进化成魔蛾，这样会比较有保障，将勇者打倒后，再用铁镐敲一下龙秘宝就能将其回收。



训练关卡07

魔物はみんな、いきている

目标 打倒勇者

解说 这关打倒勇者的关键是要让魔虫进化成魔蛾，魔虫已经事先配置好，我们要做的只有挖出附近的史莱姆来喂魔虫而已，等有了两三只魔蛾后就可以放勇者进来了。

训练关卡08

かしこくなりたい……

目标 限定时间内造出2朵“魔水花”

解说 首先要把魔水引导到初始位置附近的三块二级养分土壤处，等二级养分土壤的养分专为花苞后，再等花苞的养分大于30后用铁镐敲一下即可。

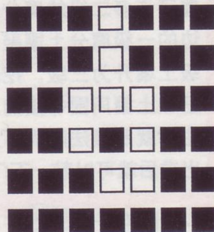


训练关卡09

トカゲおとこまつり2010

目标 限定时间内造出5只“蜥蜴战士”

解说 这关的关键也在于几块二级养分土壤，按照图中的方法把二级的养分土壤留在中间，这样很快就能使养分集中起来，等养分土壤升为三级后再将其敲开蜥蜴战士就能诞生。另外让蜥蜴战士吃魔虫繁殖也是一种方法，不过速度较慢就是。



训练关卡10

そうだ 魔分でいこう！

目标 限定时间内造出10只“莉莉丝”

解说 生产魔法型魔物的原理和物理型魔物一样，关键也是要使魔分集中，因此可以采取上一关的挖法。生产莉莉丝只需二级的魔分土壤即可，另外莉莉丝的繁殖速度很快，保证有足够的元素精灵给莉莉丝进食即使不累积土壤的魔分也能很快达成目标。



训练关卡11

魔界のクニからはるばると

目标 限定时间内造出1只“撒旦”和2只“恶魔”

解说 撒旦和恶魔都是从魔法阵里诞生的，制造魔法阵的方法为把周围没有土壤邻接的三级土壤挖开，撒旦的魔法阵需要三级的魔分土壤，而恶魔的魔法阵则需要三级的养分土壤。这关初始区域右边就有一块现成的三级养分土壤，不过暂时先不要将其挖开，可以先用旁边的魔分累积出一块三级魔分土壤制造出撒旦再说，注意当撒旦的魔法阵制造出来后要马上将其敲开，否则给魔法阵吸收了一定数量的元素精灵的话诞生的就不是撒旦了。生产出撒旦和恶魔各一个后，剩下的一个恶魔可以利用初始区域左边的二级养分土壤来累积。

训练关卡12

ドラゴンハンタ-ハンタ-

目标 打倒勇者

解说 这关需要生产出龙来打倒勇者，龙从三级的魔分土壤中诞生，关卡事先已经配置了许多二级的魔分土壤，我们只要把旁边的一级魔分土壤敲开让魔分运输，使二级土壤升为三级。挖的时候要注意不能把三级土壤周围邻接的土壤也挖掉，否则诞生的就是魔法阵而不是龙了，当成功生产出龙后就可以敲一下门放勇者进来。

训练关卡13

ストレスとファイタ-

目标 限定时间内造出2只巨大化“魔虫”

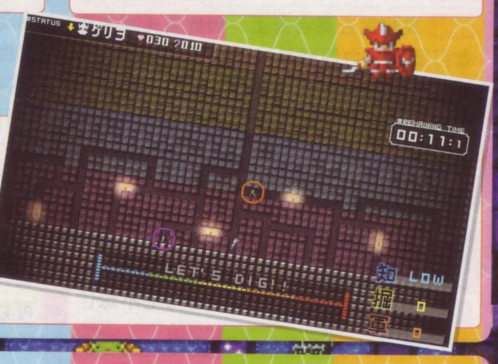
解说 巨大种的魔物由普通的魔物突然变异而来，当食物不足时，一种魔物出现持续饿死的情况，魔物就会吃掉同种的魔物而诞生出巨大种，所以一开始我们只要放着魔物不管就可以了，等魔虫死得差不多后，再适当挖几个二级土壤补充，不久魔蛾就会把魔虫吃掉而繁殖出巨大化魔虫。

训练关卡14

勇者の来る日

目标 限定时间内魔王未被勇者抓走

解说 这关没有挖掘力，需要把魔王配置在事先挖好的迷宫中让勇者无法找到。勇者的行进路线有死角，只要多试几次就能找到，当然，不想麻烦的话就直接参考图中的位置吧。

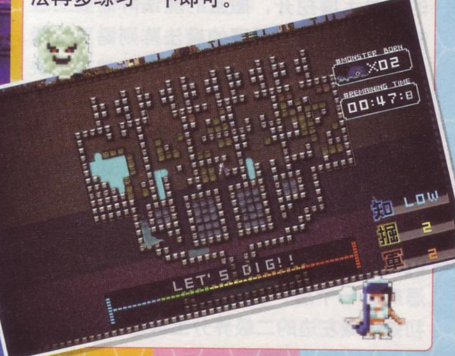


进阶训练01

ドラ・エルドの秘宝

目标 限定时间内造出2只“鲸鱼”

解说 化石碰到魔水就会诞生出鲸鱼，也就是说需要把上层的魔水全部引导到迷宫的底层，注意线路上有不少圣水，魔水一旦碰到圣水就会被同化，同时效果也会发生变化，因此挖的时候还得避开圣水。获得高评价的关键是挖掘速度，按照图中的挖法再多练习一下即可。

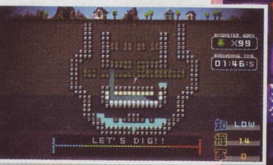


进阶训练02

えいきゅうかん

目标 限定时间内造出99棵“水草”

解说 这关要做的工作主要分为两个部分，第一部分同样也是引导魔水，含有魔水土壤下方有一大片的圣水，首先要把圣水清理掉才能为魔水开路。如图先挖一条路把圣水引导到底层，然后再在原路挖一个缺口把魔水引导至中间的平台就可以了，注意引导圣水的缺口要紧挨着中间的平台，因为如果不把平台边缘那一小部分圣水也清理掉的话，魔水在落下中碰到圣水也会被同化。魔水成功到达中间平台后就进入第二部分，这时平台上的土壤都会转化为花苞，要造出水草还需要把花苞用铁镐敲掉，这样养分才会回到土壤变为水草，等水草变为花苞后再反复敲掉几次就能过关。



进阶训练03

行列のできる养分しゅうせき所

目标 限定时间内造出1只“恶魔”

解说 比较有意思的一关，造恶魔的土壤由于不挨着养分的进行路线，所以我们要趁史莱姆经过正上方时用铁镐将其敲死来使养分回到土壤里。注意史莱姆的队伍里还夹杂了很多元素精灵，一旦敲错了元素精灵的话土壤的魔分含量就会提升，因此这关主要考验玩家对时机的把握。

进阶训练04



养分はいたつ、はじめました。

目标 限定时间内造出1只“蜥蜴战士”

解说 造蜥蜴战士的土壤在迷宫正中间，但是各块土壤都被铁块阻隔，史莱姆无法吸收养分，因此这关同样也要用到敲死史莱姆来释放养分的方法。敲死史莱姆时养分会被周围的土壤吸附，不过吸附有一定的随机性，为了节约时间最好是先把不想让养分吸附的土壤敲掉。造蜥蜴战士的土壤初始就有12的养分，也就是说只需引导5只史莱姆到地图中间再敲死就可以了。

进阶训练05

ヘラガジほかく大作战

目标 限定时间内造出1只“稀有魔虫”

解说 稀有魔虫需要魔蛾体内含有很高的魔分才会由繁殖诞生，由于迷宫中的魔分很少，用这点魔分是不可能的完成目标的，所以只有依靠这关的勇者，让魔蛾打倒勇者后，勇者的MP都会转换为魔蛾的魔分。

进阶训练06



イタイ、ナニヲスル。

目标 限定时间内造出2只“乌龟蛋”

解说 魔物只有进食后才会繁殖，乌龟也不例外，不过作为食物的水蜘蛛并不和乌龟在一起，需要先用魔水把上方的花苞带到底层再敲开，另外乌龟不进食的话可以用铁镐敲几下来主动让其进食，但要注意别敲死了。

进阶训练07

长いほう、ください。

目标 限定时间内造出1只“长龙”

解说 长龙是由白化龙吸收了足够的魔分后诞生，所以第一步得造白化龙。当普通龙体内的养分和魔分低于一定程度就会诞生出白化龙，这点不用我们操心，因为龙只要一排便养分就会减少，只要看它排了一次便就可以适当敲两下让其变为龙蛋了。第二步是让白化龙进食莉莉丝吸收魔分，莉莉丝的体力较多，以白化龙的攻击力吃起来比较困难，最好是在莉莉丝诞生后马上敲一下来减少其体力，这样白化龙进食起来也比较快，当白化龙体内的魔分大于80时，就可以敲一下它让其变为龙蛋，之后孵化出来的就是长龙。

进阶训练08

オレたちのムシ塚

目标 限定时间内造出10个“蚁塚”

解说 非常简单的一关，只要量产魔虫就可以了，魔虫在知能高于一定程度时会自动修建蚁塚，要注意的只有留足够的空间给蚁塚摆放。



进阶训练09

ゆけむりぶらり魔界おんせん

目标 打倒勇者

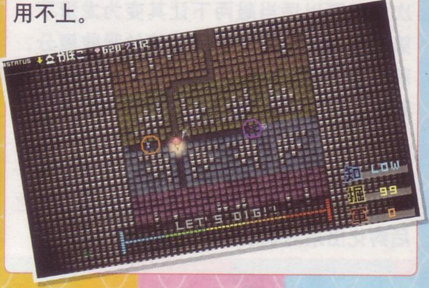
解说 利用水生魔物抵挡勇者，关卡一开始勇者就会入侵，没有时间累积兵力，因此得把魔王配置在迷宫最深处来争取时间。对付勇者的战斗力以乌龟为主，再适当造几只水蜘蛛来减缓勇者的速度。

进阶训练10

デ-もんズ・ソウルメイト

目标 打倒勇者

解说 如图，以魔法阵为中心修建一个十字路口，这样一来一回恶魔的魔法阵会因吸收了勇者MP变成邪神的魔法阵，等勇者抓了魔王后回程再敲开魔法阵，单靠一个邪神就能打倒勇者，连另一个魔法阵都用不上。



进阶训练11

魔方阵けんてい

目标 限定时间内造出1只“魔人”和1只“灰烬淑女”

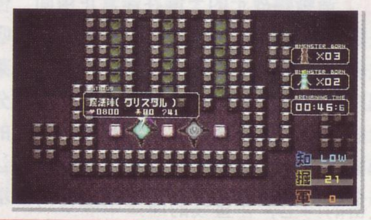
解说 魔人是石巨人的高级兵种，从迷宫第二层（土壤颜色偏绿）的魔分魔法阵中诞生，造出魔法阵后还需让其吸收一定的元素精灵，等魔法阵变为灰黑色后再敲开就是魔人了。灰烬淑女则是淑女的高级兵种，从迷宫第三层（土壤颜色偏蓝）的养分魔法阵中诞生，造出魔法阵后直接敲开即可。

进阶训练12

すなつくレディのゆううつ

目标 限定时间内造出3只“恐怖淑女”和2只“水晶淑女”

解说 恐怖淑女从养分大于30的魔法阵中诞生，由于魔法阵不会吸收养分，只能在通过敲死史莱姆的方法来让土壤吸收，然后再造魔法阵。水晶淑女相对来说比较简单，当魔法阵的魔分大于30就能诞生，让三级魔分土壤变为魔法阵后吸收来自上方的元素精灵，很快就能累积够魔分。另外由于这里是第四层，魔法阵的类型会不断变换，在敲开前要通过○键来确定目前是哪种魔法阵，当是フィア时就表示恐怖淑女，当是クリスタル就表示水晶淑女。



进阶训练13

マツハどらきち

目标 限定时间内造出1只“白化龙”

解说 首先要造出普通的龙，可以利用初始区域左边那块魔分集中的土壤。成功造出龙后，再通过敲击使龙变成蛋的方法来减少其体内的魔分，注意之前造的元素精灵也要全部敲死，否则给龙摄入魔分的话会拖延不少时间。

进阶训练14

ももいろのコケ思い

目标 限定时间内造出1只“粉色史莱姆”

解说 当史莱姆体内的魔分为8时就会繁殖出粉色史莱姆，不过史莱姆并不会吸收魔分，得在它还是土壤时来达成。目标土壤是地图中间的那块，敲掉土壤周围的蓝色蘑菇就能让魔分增加，由于土壤的魔分大于养分时造出的是魔法兵种，所以还得敲掉绿色蘑菇使养分也等于8才能造出粉色史莱姆。



进阶训练15

养分16魔分16のキセキ

目标 限定时间内造出1只“橙色魔虫”

解说 当土壤的养分和魔分都在16时敲开就会诞生出橙色魔虫，地图中间的那块土壤养分和魔分各为10和18，只要再造6只史莱姆，并通过敲死释放养分的方法就能使养分到达16，而魔分也很简单，让一只元素精灵吸收一下土壤多出的魔分后再敲死释放，这样魔分就刚好等于16了。

进阶训练16

ウルトラ テクニック!

目标 打倒勇者

解说 这关的勇者出现得很快，开始后要抓紧时间挖掘，路不用太复杂，不过横向要修得尽量长，特别是要经过几个魔水点。当挖掘力还剩200左右就可以停止挖掘了，剩下的时间用来敲开高级土壤和花苞造兵。兵种推荐以乌龟和莉莉丝这些有远程攻击的为主，在直线的通道中能交织出很强的火力，另外再结合水蜘蛛和魔雾来拖住勇者的脚步，就算去的路上还不足以打倒勇者，回程也能将其截杀。

进阶训练17

ひとりでも、できるもん!

目标 限定时间内造出1只“黄金骷髅”

解说 造黄金骷髅的条件是让普通骷髅把三名勇者打倒，不过普通骷髅的能力很差，不能一次对付三个，需在入口附近左右各开一条分岔路把勇者分散。对付第一名勇者时可以适当敲几只附近的元素精灵出来分散勇者的注意力，而后面的两名勇者由于会使用技能，兵多了反而不好，让骷髅独立对付就可以了。

进阶训练18

おたからハンタ-G!

目标 打倒勇者

解说 这关初期就给了许多龙，基本不用造兵了，关卡开始后可以直接敲门让勇者进来，接着把魔王配置在迷宫的最深处。第一个勇者不用管，他会一股脑地冲进龙堆里送死，第二个勇者会先搜刮宝箱，不过宝箱里的全是陷进，勇者中了睡眠陷阱时可以敲开一旁的魔虫蹭几下，而爆炸陷阱则有让勇者HP减半的效果，等他开完全部的宝箱HP也所剩无几了，剩余的HP就交给龙吧。

进阶训练19

よなおし勇者は、今日もゆ

目标 打倒勇者

解说 这关的勇者出现得非常快，所以一开始就得抓紧时间往深处挖，挖的过程中记得要经过几个三级魔分土壤，把黑龙造出来就有很大的赢面。另外其中一名勇者懂得圣水魔法，不要把圣水引导到兵力集中的地方，否则他一用圣水将魔水同化的话水中的魔物会全变为纯种，会导致战斗力大减。



Atelier Judie

ユーディーのアトリエ

囚われの守人

～グラムナートの錬金術士～

上辑因为篇幅问题，本应该随攻略一起献上的实用资料只能移驾到这辑的研究中心。以下篇幅中虽然不会看到很多的说明文字，不过面对如此详细的表格，相信再有什么说明也是多余的了。

研究中心 Research Center

文 花泽香菜 编 雷伊 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者 ユーディーのアトリエ グラムナートの錬金術士 囚われの守人	Gust	RPG	2010年4月8日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	






实用资料

全素材采集表

道具名	种类	主要入手方法
魔法の草	植物・药材料・调味料・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
ニューズ	植物・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・采集场
ヤドクダケ	植物・毒材料・食材・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・采集场
四つ叶の诘め草	植物・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
ひよこ豆	植物・油・食材・粉・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
妖精の日伞	植物・食材・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
胡桃	植物・油・食材・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
アステリア	植物・食材・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
ユウバナの实	植物・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・店
はぐるま草	植物・药材料・中和剂	莉萨（リサ）・店
にんじん	植物・药材料・食材・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
オオオニブドウ	植物・调味料・食材・中和剂	莉萨（リサ）・采集场
飞びカズラの绵毛	植物・布材・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・采集场
フロジストン	中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
黄金色の岩	矿石・爆弹材料・融解・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
レジエン石	矿石・融解・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・采集场
グラセン矿石	矿石・融解・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・店

道具名	种类	主要入手方法
蒸留石	矿石・融解・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
グラビ石	矿石・融解・中和剂	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
月晶石	矿石・宝石・神秘・融解・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・采集场
アードラの寝床	矿石・爆弹材料・融解・中和剂	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
エアロライト	矿石・融解・中和剂	莉萨（リサ）・采集场
岩サクロ	矿石・宝石・融解・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・店
龙の化石	矿石・宝石・融解・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・店
绿纹石	矿石・毒材料・融解・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
井户水	液体・中和剂	各地的水井
地底湖のたまり	液体・毒材料・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・店
ぷにぷに玉	肉・食材・中和剂	敌・ぷにぷに
黑水晶	矿石・宝石・神秘・中和剂	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
アルラウネの根	植物・药材料・食材・中和剂	敌・マンドラゴラ
正体不明の卵	肉・食材・中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・采集场
ほねつき肉	肉・油・食材・中和剂	敌・ヤクトカッツェ
猫のひげ	肉・中和剂	各地の猫
ペンデローク	肉・宝石・神秘・中和剂	敌・ゲシュペンスト
龙の角	肉・药材料・中和剂	法克特亚神殿
ヘビの抜け壳	肉・药材料・中和剂	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
不死鸟のおつぽ	肉・爆弹材料・神秘・中和剂	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
蜂の巢	调味料・爆弹材料・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
ガマのあぶら	液体・油・药材料・调味料・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・店

道具名	种类	主要入手方法
シャリオミルク	液体・食材・油・调味料・中和剂	莉萨（リサ）・店
世界灵魂	神秘・中和剂	敌・クレイパペット
燃える水	液体・油・爆弹材料・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
サシャの织物	布材・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・店
小麦粉	食材・粉・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
赤辛子	调味料・植物・中和剂	贝伦（ヴェルン）・采集场
盐	调味料・粉・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・采集场
研磨剂	粉・中和剂	梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）・店
ゼッテル	布材・中和剂	贝伦（ヴェルン）・店
インゴット	中和剂	普罗斯塔库（プロスターク）・溶矿炉
产业废弃物	中和剂	敌・アポステル
ゼベドラゴンの角	肉・药材料・中和剂	ー
光の水	神秘・中和剂	ー
ぷにぷにの像	融解	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
レイアコイン	融解	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
割れた石版	融解	敌・リッチ
传说のカツラ	融解	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
枯れない植木	融解	フィールド・行商
アジのひらき	融解	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
折れた魔剑	融解	フィールド・行商
妖精の腕轮	融解	法克特亚神殿・パトッテ
精灵石	融解	阿尔迪诺尔特（アルテノルト）・店
钢の心脏	融解	敌・デーモン
坏れたアイテム	中和剂	道具损坏・腐烂

全道具调合表

道具名	种类	配方	必要炼金器具
ウニ	矿石・融解	矿石×2	とんかち
クラフト	爆弹	ニューズ×2	乳钵
フラム	爆弹	フロジストン×2＋爆弹材料＋中和剂	乳钵
メテオール	爆弹	インゴット＋エアロライト×2＋布材＋中和剂	ガスランプ
N/A	爆弹	爆弹×2＋フロジストン×2＋アードラの寝床＋不死鸟のおつぽ	乳钵+细工道具
ブリッツスタッフ	魔法	インゴット＋宝石＋中和剂	细工道具+ガスランプ
ブファイル像	魔法・融解	龙の化石×2＋フロジストン＋インゴット＋研磨剂	细工道具+ルーペ
生きているナワ	魔法	魔法の草×2＋ぷにぷに玉	ー
奇迹の杯	魔法・融解	インゴット＋クラヴィールベル＋暗黒水＋宝石×2	とんかち+细工道具
贵族のたしなみ	毒材料・液体	毒材料＋植物＋井户水	ミルクパン

道具名	种类	配方	必要炼金器具
贵妇人のたしなみ	毒材料・液体	药材料＋猫のヒゲ＋ヘビの抜け壳＋井户水	ガラス器具
暗黑水	毒材料・液体	产业废弃物＋毒材料＋井户水	ガラス器具
见えない锁	魔法・融解	インゴット＋暗黑水＋ペンデローグ	とんかち+ルーペ
ラアウェの写本	–	ゼッテル＋ペンデローグ	羽ペン
七连圆环	魔法	魔法＋ラアウゥの写本＋ナノフェザー	羽ペン
ほうれんそう	植物・药材料・食材	魔法の草×2＋中和剂	ガラス器具
ブランクシチュー	食材	小麦粉＋食材＋调味料＋井户水	ミルクパン
デニッシュ	粉	粉×2＋液体＋ほうれんそう	ガスランプ
レヘルンクリーム	调味料	蜂の巢×2＋シャリオミルク＋井户水＋アードラの寝床	ミルクパン+远心分离器
アルファルの粮食	–	肉＋レヘルンクリーム＋小麦粉＋液体	ミルクパン
琥珀汤	药材料	药材料＋矿石＋井户水＋蒸留石	ミルクパン
エリキシル剂	药材料	ネクタル＋药材料×2＋不死鸟のおっぽ＋蒸留石	远心分离器+ガラス器具
ソーン软膏	油	アステリア＋油＋中和剂	乳钵
解毒药	药材料	はぐるま草×2＋调味料＋井户水＋蒸留石	乳钵+ガラス器具
安全小づち	融解	ソーン软膏＋インゴット＋研磨剂	とんかち
秘药ウロボロス	药材料	贵族のたしなみ＋贵妇人のたしなみ＋神秘＋中和剂	乳钵
ナノフェザー	–	飞びカズラの绵毛×3＋エアロライト＋宝石	ルーペ
ひとくちだんご	–	ぷにぷに玉＋液体＋植物	–
神丹	药材料	ひとくちだんご×2＋ネクタル＋调味料	–
祝福のワイン	毒材料・液体	オオオニブドウ×2＋蒸留石＋中和剂	ミルクパン+远心分离器
ネクタル	毒材料・液体	祝福のワイン×2＋ひとくちだんご＋神秘	ガラス器具
ケルンズノット	布材	布材×2＋アルスィオーブ	细工道具
リフュールアンク	–	矿石×2＋地底湖のたまり＋安全小づち	アタノール
みがわり人形	–	布材×3＋ぷにぷに玉＋盐×4＋中和剂	细工道具
三叉音叉	融解	インゴット×3＋メテオール	ガスランプ
グラヴィールベル	–	药材料＋インゴット＋神秘＋研磨剂×3	细工道具+ルーペ
ツインケルタール	–	ユウバナの実＋猫のヒゲ×5	细工道具
空飞ぶほうき	–	生きているナワ＋グラビ石×2＋中和剂	–
トラウアタロット	–	ゼッテル×2＋油＋四つ叶の詰め草	羽ペン
パラスメダル	融解	矿石＋祝福のワイン＋ヘビの抜け壳	ガスランプ
アルスィオーブ	–	岩ザクロ×2＋インゴット＋宝石	アタノール
古代の假面	–	ユウバナの実＋魔法	细工道具
ゼーレネックレス	融解	龙の化石＋インゴット＋研磨剂×2	ルーペ+细工道具
フレアトルク	融解	布材×2＋月晶石＋神丹	ミルクパン
アロマボトル	融解	植物×2＋井户水×2＋蒸留石＋グラビ石	ガラス器具
レーンクラント	布材・融解	布材×５＋猫のヒゲ×2＋グラヴィールベル	细工道具
クラウムバンクル	融解	リフュールアンク＋肉×2	细工道具
うつろふ指轮	融解	矿石×2＋フレアトルク＋クラウムバンクル＋世界灵魂	とんかち+アタノール
中和剂	液体	中和剂×１	–
龙の砂	魔法	うつろふ指轮＋世界灵魂×3＋龙の角＋七连圆环	アタノール
精灵の息吹	–	蜂の巢×2＋琥珀汤＋ネクタル＋中和剂	–
精灵の香茶	–	蜂の巢×2＋アロマボトル＋ネクタル＋中和剂	–
精灵の丸药	–	蜂の巢×2＋神丹＋ネクタル＋中和剂	–

全城镇出售品大全

贝伦（ヴェルン）

杂货屋

道具	品质
ひよこ豆	普通
胡桃	新鲜
アステリア	普通
にんじん	普通
フロジストン	普通
蒸留石	良质
ガマのあぶら	一级品
シャリオミルク	普通
燃える水	一级品
小麦粉	粗恶品
盐	普通
ゼッテル	极上品
炼金术の基础知识	–
さしすせその本	–
假学集大全	–
かわいいどうぶつ	–
野原の图鉴	–
森の图鉴	–
この店いい店	–
ミルクパン	–
乳钵	–
ガラス器具	–

食料量贩店

道具	品质
ブランクシチュー	普通

梅迪尔布鲁格（メッテルブルグ）

杂货屋

道具	品质
魔法の草	痛んでいる
ひよこ豆	普通
ヤドクタケ	普通
妖精の日伞	新鲜
胡桃	普通
ユウバナの实	普通
にんじん	普通
フロジストン	普通
黄金色の岩	普通
グラセン矿石	普通
蜂の巣	普通
ガマのあぶら	一级品
シャリオミルク	普通
燃える水	普通
サシャの织物	一级品
小麦粉	普通
赤辛子	普通
盐	极上品
研磨剂	一级品
ゼッテル	一级品
インゴット	普通
世界灵魂	普通
传说のカツラ	幻の逸品
ヘルメスの药	–
ケントニス见闻录	–
乐しいお果子作り	–
くらしの杂货	–
世界珍品记行	–
传说の生物	–
乐して储かる方法	–
とんかち	–
羽ペン	–
ガスランプ	–

武器屋

道具	品质
木の杖	おろしたて
铁の杖	おろしたて
传说の杖	おろしたて
果物ナイフ	おろしたて
ニードル	おろしたて
ナハトアングリフ	おろしたて
革のムチ	おろしたて
チェーンウィップ	おろしたて
疾风のムチ	おろしたて
革の手袋	おろしたて
猫のツメ	おろしたて
广刃の剑	おろしたて
エストック	おろしたて
ファルカタ	おろしたて
长剑	おろしたて
クレイモア	おろしたて
锄	おろしたて
グレイブ	おろしたて
石斧	おろしたて
战斧	おろしたて
冒险者の服	–
なめし革の服	–
钢镔の服	–
司会者衣装	–
皮の铠	–
钢の胸当て	–
チェインプレート	–
オールプレート	–
アインホルン	–
贵族の服	–
パーティードレス	–
バックラー	–
铁の盾	–

食料量贩店

道具	品质
ブランクシチュー	不味そう
レヘルンクリーム	普通

药品量贩店

道具	品质
ゾーン软膏	普通

爆弹量贩店

道具	品质
クラフト	良质

莉萨（リサ）

杂货屋

道具	品质
ひよこ豆	新鲜
妖精の日伞	新鲜
胡桃	新鲜
にんじん	新鲜
はぐるま草	普通
オオオニブドウ	新鲜
蜂の巣	普通
ガマのあぶら	普通
シャリオミルク	新鲜
小麦粉	极上品
盐	粗恶品
ゼッテル	一级品
狩人の手	–
种まき手帐	–
贵族のくらし	–
マウゼル妇人传	–

食料量贩店

道具	品质
ブランクシチュー	普通

阿尔迪诺尔特（アルテノルト）

杂货屋

道具	品质
魔法の草	新鲜
アステリア	普通
にんじん	新鲜
はぐるま草	新鲜
プロジストン	良质
黄金色の岩	良质
岩ザクロ	普通
绿纹石	良质
アードラの寝床	良质
黑水晶	光っている
グラビ石	クズ石
アルラウネの根	普通
ペンデローグ	普通
ヘビの抜け壳	普通
不死鸟のおっぽ	良质
シャリオミルク	新鲜
盐	普通
小麦粉	普通
ぷにぷにの像	普通
レイアコイン	普通
传说のカツラ	普通
アジのひらき	普通
精灵石	普通
世界灵魂	普通
たたかう神官	–
星座と占い	–
ルーペ	–

药品量贩店

道具	品质
解毒药	5回分
琥珀汤	极上品

爆弹量贩店

道具	品质
フラム	良质
フラム	良质

普罗斯塔库（プロスタ-ク）

杂货屋

道具	品质
ニューズ	普通
ヤドクタケ	新鲜
ひよこ豆	新鲜
はぐるま草	普通
フロジストン	良质
黄金色の岩	良质
レジエン石	良质
グラセン矿石	良质
岩ザクロ	光っている
龙の化石	光っている
地底湖のたまり	普通
燃える水	一级品
小麦粉	普通
赤辛子	极上品
盐	普通
ゼッテル	普通
匠の技	–
采掘の手引き	–
药师秘传帖	–
细工道具	–

武器屋

道具	品质
グラセン钢の杖	おろしたて
圣なるナイフ	おろしたて
疾风のムチ	おろしたて
铁の手袋	おろしたて
ファルカタ	おろしたて
フラムベルグ	おろしたて
クレイモア	おろしたて
グラセン钢の剑	おろしたて
白银の枪	おろしたて
战斧	おろしたて
三日月斧	おろしたて
钢镔の服	–
铁の胸当て	–
チェインプレート	–
オールプレート	–
グラセン钢の铠	–
アインホルン	–
バックラー	–
铁の盾	–
スパイクガード	–

食料量贩店

道具	品质
ブランクシチュー	普通
デニッシュ	普通

法克特亚神殿

パテットの店

道具	品质
ぷにぷに玉	良质
蜂の巣	良质
シャリオミルク	新鲜
猫のヒゲ	良质
ブランクシチュー	普通

パトッテの店

道具	品质
ペンデローグ	光っている
フラム	极上品
贵族のたしなみ	4回分
贵妇人のたしなみ	4回分
妖精の腕轮	幻の逸品



胧月 提供

加藤英美里做牙齿矫正

以演绎《幸运星》中的镜迅速蹿红的加藤英美里最近在BLOG上表示要去做牙齿矫正手术了。事情的起因是加藤英美里以往在网络和声优志上公布的照片，被人指摘出牙齿排列不好。由于无良网民的恶意评论，加藤英美里甚至一度关闭了自己的BLOG，并开始了长时间的"笑不露齿"。即便如此，口诛笔伐仍然不止于耳，因为加藤总是不张嘴，又有人开始以《FF》中的口臭怪称呼她。也许是终究无法忍受"恶名传千里"的影响，加藤终于下定决心拿出积蓄去做牙齿矫正手术（在日本该手术的费用极其高昂），让我们祝愿她能早日露出无瑕的开心笑容吧。

▶很久前加藤英美里的照片。



▲近来的照片，几乎都是抿嘴微笑了。

▶2CH的蛋疼职人以镜为加藤代言。



阿鲁：所有讲えみりん坏话的都要接受天罚。

乌冬：我倒觉得不张嘴的时候显得比较年轻。



胧月 提供

日本Falcom举行《英雄传说 零之轨迹》的出演权抽选活动

男性角色





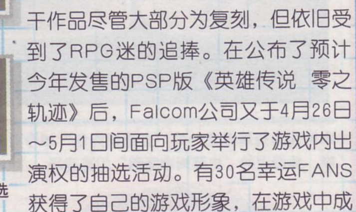


女性角色



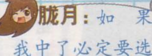


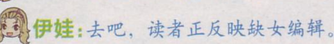




▲游戏中的男性角色和女性角色形象，不知出演的玩家有没有自由选择的权利。

Falcom是一个以制作PC游戏为主的公司，近年来在PSP上推出的若干作品尽管大部分为复刻，但依旧受到了RPG迷的追捧。在公布了预计今年发售的PSP版《英雄传说 零之轨迹》后，Falcom公司又于4月26日～5月1日间面向玩家举行了游戏内出演权的抽选活动。有30名幸运FANS获得了自己的游戏形象，在游戏中成为有台词的NPC角色。





胧月：如果我中了必定要选一个女性分身，以弥补小编形象的遗憾。

阿鲁：人不能这么无耻。

乌冬：妖怪形象的出演权有得抽吗？

伊娃：去吧，读者正反映缺女编辑。

雷伊：死了以后再投胎更省事。

胧月：保险起见我问一下，你们不是合起来用藏头句在骂我吧？



酷洛洛 提供

WIFIOK——轻松寻找身边的Wi-ki接点



假期一到，不少同学都会约上好友们聚首一番，联一下《梦幻之星》、一起上《怪物猎人》屠龙，如今同城好友的联机聚会也成为了流行活动之一。尽管现在有着不少如盟区、Kai这些网上联机平台，可以让我们足不出户就能与朋友们一起联机游戏，但面对面与好友切磋时的互相调侃，打杀怪物时的一起呼喊，这些笑语欢声的时光依然无可取代。

在约朋友之前，我们先要考虑选择聚会的地点，Wi-Fi接入点自然是我们联机的必备设施。家里有条件的话那自然好办，但如果不方便我们就要选择在外面聚会，这时候寻找有Wi-Fi接入点的场所就成为了首要难题。这里就给大家推荐一个不错的搜索网站。

WIFIOK(http://wifiok.info)是一个为用户提供全面而精确的Wi-Fi无线上网热点搜索网站，用户在这里查找Wi-Fi接入点，只需要在搜索栏上选择省份、市区以及输入所在地关键字，返回结果后就能通过Google地图看到你搜索地区范围内有哪些Wi-Fi接点。另外网站还对接入点进行如免费、酒店、咖啡、快餐等分类，每个接入点都注明详细的地址信息、网络接入商以及介绍的接入场所介绍。目前WIFIOK的Wi-Fi接入点情报正不断添加，用户可以把身边值得推荐的接入点提交到网站与大家分享，聚会前在这里搜索自家周围有哪些免费的网络接入点，下次与好友出门联机就不用再为Wi-Fi而犯愁了。

阿鲁 提供

勇者斗恶龙主题酒吧

全面升级



▲▶作为招牌菜之一的“史莱姆肉包”如今有兄弟啦，黄澄澄的“史莱姆咖喱包”闪亮登场。

在东京六本木，以《勇者斗恶龙》里登场的设施“鲁伊妲酒场”为主题的酒吧“LUIDA'S BAR”于4月28日升级至“Level2”。

“LUIDA'S BAR”店内的装潢以《勇者斗恶龙》的世界为基调。店内主要为顾客提供以游戏中出现的怪物为主题的料理。随着4月28日NDS平台的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》的发售，该酒吧也全面升级，如今有更多更精美的料理提供给顾客。下面就让我们来看看升级后的酒吧给我们带来了什么新鲜东西吧。



◀金属王最喜欢的小金币以披萨的形态登场，5枚一组，好看又好吃。



▲以莫蒙为主题的“莫蒙提拉米苏”，不但再现了莫蒙轻飘飘的感觉，而且入口即化，老少皆宜。



▲店长鲁伊妲和店员利卡欢迎大家的光临。

▲店内还陈列了“《勇者斗恶龙》系列”的防具和武器。



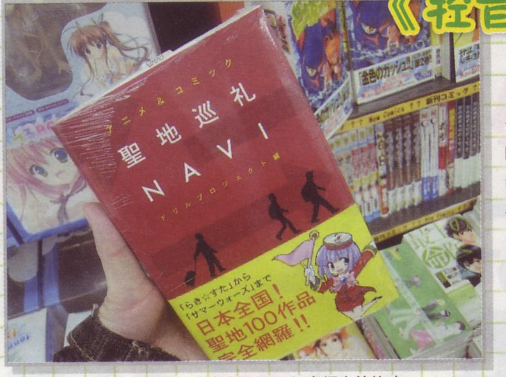


◀店内展示用的小金币、金色的勺子以及叉子，不知道这些东西和“通往金属王之路”有什么联系。

胧月 提供

《圣地巡礼NAVI》发售 网罗《凉宫》、《幸运星》、《轻音》等动漫作品





▲书的封面，让你们见识见识考据宅的热魂。

上次刚带领各位游历了一下《轻音》的实景圣地，这回又有书要推荐给大家了。《圣地巡礼NAVI》是一本宅男们前往动漫作品中舞台的实景参照地考察后，详细记录并著成的游览导游书。除《凉宫》、《幸运星》、《轻音》等大人气萌系作品外，还包括《新世纪福音战士》、《美少女战士》、《相聚一刻》、《龙猫》、《夏日大作战》等历代共100部作品的实景地考察。

书上把日本北海道·东北、关东、东京23区、西东京、中部、近畿、中国·四国、九州等地区分门别类，介绍了每个地区的巡礼地点和对应的动漫作品（包括详细的交通路线）。



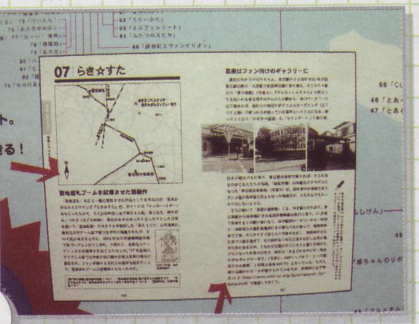
▲背面的腰封则是无数许愿牌，鹫宫神社因为《幸运星》而香火鼎盛。



▲收录动漫作品多达100部，仅东京23区就有大量圣地。



▲内页预览，这是《轻音》中今宫神社及其附近的地理状况。



▲《幸运星》的考察部分，此方家已经变成了FANS向的展览馆？

胧月：这是本人加入“掌机王”以来坐的第一张椅子、这是本人获得好评的文章的初稿（还有红笔改的错）、这是……

乌冬：收起来吧，不值钱。



萌属性解析 三无少女

三无也就是集“无口，无心，无表情”三大特征于一身。无口指少言寡语，除非必要绝不会说话，就算是说话也只用最简单精炼的字句来表达；无心指的是对外人封闭自己，别人无法了解其内心世界；无表情指你在她的脸上看不到喜怒哀乐，只会偶尔出现极小的情绪波动。这样的人如果在现实世界中很难靠自己的能力活下去，不过在二次元的世界里，她们却是宅男们疯狂追捧的对象。

世界宅民的女神——凌波丽

既然说到了三无少女，这里不免俗套地又要提到这位蓝发女神，《EVA》的成功是不言而喻的，不但在日本、中国等亚洲国家有着很高的人气，就连在欧美国家也有着举足轻重的地位，以《EVA》改编的游戏数不

胜数，时隔多年之后重制的剧场版也依旧人气值爆满。在《EVA》中人气最高的角色就是凌波丽，这个以碇唯为原型的人造人没有记忆和感情，诞生的目的仅仅是为了驾驶零号机与使徒战斗，可就是那每集寥寥几句话以及她内心的一丝丝细微变化，征服了当年几乎所有看过这部动画的人，这也让凌波丽成为了三无少女里始祖级的人物，在一些凌波控的眼里甚至已经升华到了女神的位置，没人可以超越，神圣而不可侵犯。

准神级三无萝莉——星野琉璃



于1996年播出的《机动战舰》虽然是一部热血的“萝卜”动画，不过这里面人气最高的却是“冷血”的天才萝莉——星野琉璃。琉璃是以特殊手法培育的试管婴儿，由于被施以人工遗传因子操作并受英才教育，让她从小就拥有了非凡的能力，经过培训后年仅11岁的琉璃就首次登上了机动战舰大和抚子号，并展现出了惊人的驾驶能力。但由于从小就在封闭和机械化、缺乏真正人类感情的环境下成长，因此几乎失去了喜怒哀乐的表情，这也让她成为了一个标准的三无少女。不过随着与天河明人等人的长时间相处，这个内心封闭的少女逐渐开始与其他人接触和交谈，从最开始只会对人说“巴嘎巴嘎”，到后期可以表达自己对问题的看法，直到最后成长为联合军史上最年轻的舰长，琉璃展现的是一部三无转变史，与曾经想转变但中途夭折的凌波丽相比，多了一份温馨的画面，虽然无法超过女神的人气，但毫无疑问也达到了准神级。

新一代的三无女神——长门有希

之前所说的都是90年代的动画，可能对一些年纪比较小的读者来说没多大感触，不过接下来要说到的这位，相信凡是稍微涉足到动画领域的朋友一定都听说过她的大名，她就是SOS团里拥有最强战斗力，其真实身分为“资讯统合思念体”的类人终端生命体——长门有希。由于凉宫大神在小学时的突发异想，爆发了资讯奔流，从而引起了“资讯统合思念体”对她的注意，为了观察凉宫春日，拥有人类外表的外星人长门有希便诞生了。由于当初长门只是以观察者的身分接近春日，因此在SOS团里长时间都处于阅读状态，就连擅长吐槽的阿虚都无法攻入其内心世界。不过与凌波丽和星野琉璃不同的是，长门对凉宫的请求以及涉及到凉宫的事情时会有求必应，不管是棒球赛还是电脑游戏比赛，长门都展示出了她过人的能力，而在拍摄PV时无表情地拿着魔法杖转圈的动作更是萌杀了无数双眼睛，比起无法轻易靠近的凌波丽和说话带刺的琉璃，长门更像是一个什么要求都能完成的无表情小叮当，虽然拥有三无属性但是却平易近人。

以上所说的都是目前大家公认的，人气指数最高且争议最少的三无少女角色，不知道“冰冷”的她们能否给炎热的夏天带来一点凉意。在凌波丽之后，各种类似凌波丽的角色出现在了不少动画作品中，作为老牌萌属性之一的三无少女可以在很多动漫作品里找到她们的影子，不知道大家心目中最喜欢的三无少女是谁呢？欢迎大家来信交流。

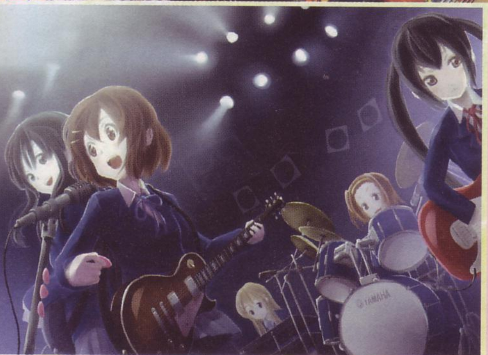


栏目主持：阿鲁

欢迎大家观看这辑的美图秀，也许有人会质疑说上上辑才放了《轻音》的图怎么这辑又在放？对于抱有这种疑问的朋友我要说的是你们看图不够仔细。只要仔细观察其实不难发现本辑美图秀的主题，那就是“轻音少女们的乐器”。











↑ 胧月：这……这……你敢不敢不放和《东方》有关的图。

乌冬：打鼓的那只呢？难道鼓手真的只能在阴暗中生存么……

神秘人：虽然乐器处在最显眼的位置，但实际上是最不显眼的，《东方》赛狗！

阿鲁：楼上的，你怎么又跑出来了！



阿鲁：两幅风格差异非常大的同人画，果然每个人心中都有一个《轻音少女》。
乌冬：个人比较偏向婴儿肥这张，向日葵吉他也很萌啊。
胧月：嗯，有点意思。
乌冬：平泽唯这扮相和团长相似度还满高的。
胧月：比较像小凉宫。
阿鲁：改名字叫做平泽春日吧，哈哈。
胧月：……一点也不好笑。



经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

刚刚进入5月，天气已经热得让人喘不过气来，看来今年注定又要迎来一个烈日炎炎的夏季。好在，这个夏天比天气更火热的东西还有一样，那就是世界杯足球赛。如今距离世界杯的开幕已经近在咫尺，而在这届世界杯上，巴西队仍然是我最为关注的一支球队，如今的这支巴西队中，最为核心的一个球员无疑就是卡卡，我们这次的主题就从卡卡说起吧。

文 开特

好游戏永远不过时

本辑主题 卡卡

巴西球员卡卡，是当今世界足坛最炙手可热的球星之一，和一般的巴西球员不同，卡卡是出了名的好好先生，很少会有和足球无关的花边新闻出现在他的身上，这在如今的明星级职业球员中实属典范。值得一提的是卡卡的名字，和大多数巴西人一样，卡卡也拥有一个长得令人咋舌的全名，但是因为小时候他年幼的弟弟无法完整地读出哥哥的全名，于是只能以“卡卡”这个简单的发音来称呼他，后来这个朗朗上口的昵称被沿用了下来，并且一直陪伴卡卡至今。

◀身披巴西队球衣的卡卡。

2006 FIFA世界杯

类型：SPG
年份：2006年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

▲画面中身穿黄色球衣，正在带球的就是卡卡。

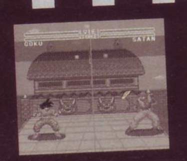
说到卡卡，当然首先要提到和卡卡本人相关的足球游戏，而这里要介绍到的，是2006年在GBA主机上推出的，由国际足联官方授权的《2006 FIFA世界杯》，在本作中，卡卡和现实中一样，身穿巴西队8号球衣开始了他的世界杯之旅。

众所周知，EA的“《FIFA足球》系列”一直以来都是以“全平台”战略闻名，这其中当然也不会少了GBA的份。但是本作的特殊之处在于，它是GBA主机上的最后一款《FIFA足球》游戏（这之后NDS和PSP取代了GBA的地位，成为每年EA移植掌机版《FIFA足球》的平台），有了之前数款作品的制作经验，这款收官之作在各方面都已经达到了系列在GBA上的最高水准。另外，因为本作是四年才有一次的“世界杯”版《FIFA足球》，所以又在经典程度上有所加分，因而是球迷玩家不容错过的经典游戏。











火影忍者RPG

类型：RPG
年份：2004年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

▲这是卡卡西老师和自己的三个学生最初的邂逅。

说完了正牌卡卡，我们再来说一位动漫世界中的人物——当然了，他也和“卡卡”两个字不无关系，因为他的名字叫做“卡卡西”。

在《火影忍者》中，卡卡西最初是以鸣人、小樱、佐助三人的老师的身分登场，而这款《火影忍者RPG》，则将当时三人向卡卡西学习忍术的故事再次还原。游戏的名称已经将本作的类型彰显无遗，而角色扮演类的本作比起GBA上其他几款ACT、FTG类的《火影忍者》游戏来说，有着自己的独到之处，比如更加丰富的游戏剧情、更加可爱的Q版角色形象，都让人感到眼前一亮。虽说游戏的剧情对于看过动漫原作的人来说缺乏新意，但是以RPG的方式再度回味卡卡西和三个学生之间的故事，也算是别有一番乐趣了。



▲画面右侧的悟空，在贝吉塔星的名字叫做卡卡罗特。

龙珠Z 超武斗传

类型：格斗对战
年份：1993年

原机种：SFC | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

前面从“卡卡”衍生出了三个字的“卡卡西”，接下来我们继续展开联想，来说说另一位来自动漫世界中的大名鼎鼎的角色——卡卡罗特。相信所有看过《龙珠》原作的人，一定不会对这个名字感到陌生，因为它的主人正是《龙珠》的男主角——孙悟空。你没看错，尽管在地球上被叫做“孙悟空”，但是在悟空的故乡——遥远的贝吉塔行星上，卡卡罗特才是他的真名。

而和卡卡罗特相关的游戏，我选择了这款SFC版的《龙珠Z 超武斗传》为大家介绍，游戏从动画版改编而来，是非常传统的2D FTG，不过由于《龙珠》中的角色经常飞来飞去，所以本作加入了屏幕分割系统，使得游戏的空间感更为广阔，很好地再现了原作中战斗时激烈壮阔的场面。

古惑狼赛车

类型：乱斗竞速
年份：2003年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP


▲乱斗型赛车游戏已然自成了一大派系。

最后一个和“卡卡”相关的词汇，是“卡卡跑丁车”。因为网络游戏《跑跑卡丁车》会因为机器配置、网速等客观原因，而导致玩起来卡顿不畅，所以一些玩家就以“卡卡”这种故意的误读，来表达对游戏玩起来太卡的不满。

话说《跑跑卡丁车》在其最火的时候，曾有人认为它是抄袭了PS版的《古惑狼赛车》，并为此一直争论不休。当然事情的真相是，早在这两款游戏之前，《马里奥赛车》就已经诞生，它才是此类游戏的鼻祖。还好，如今乱斗型的赛车游戏越来越多，俨然成为了一种独立的游戏类型，所以谁抄袭谁这种话题也就画上了句号。言归正传，这次的最后一款游戏嘛，正是GBA上的《古惑狼赛车》，虽然比起PS版来说画面上有所缩水，但是游戏那种夸张搞笑的美式风格，配上乱斗型赛车游戏的玩法，还是会让人大呼过瘾。








iPhone进行时

栏目主持：伊娃

iPhone上的软件及游戏真的是太多了，感觉每一分每一秒似乎都有新作上架开卖，真是体验都体验不过来啊！因此统计一份iPhone平台软件游戏的发售表将成为一个绝不可能办到的任务，大而正规的厂商可以提前放出预告宣传，但私人开发者说不定哪天躺在床上突发灵感就做出一个程序，第二天就递交苹果上架发卖呢！

情报速递

双系统不是梦！iPhone运行Android可能！

这个世界真的很疯狂，前不久Android系统刚出来时，官方就充满火药味地宣称击败iPhone很容易，而就在近日，iPhone Dev-Team的成员Planetbeing就将Android系统成功地“搬到”iPhone上！并放出了一段实际运行的影像。目前该系统非常完美，浏览器、音乐播放器、触摸输入、电话短信、应用程序运行等多项主要功能都能完美表现，大部分的Android驱动也识别完美，但最大的遗憾在于Wi-Fi功能暂时无法兼容。希望开发人员能够再接再厉，毕竟Android的成功运行无疑将为iPhone用户带来更多的选择和可玩性，最大的魅力当然还有其带来的强劲Flash功能，让我们一起期待！



▲Android原本想给iPhone一记重击，却没想到先中了iPhone的“吸星大法”。

乔布斯发布公开信，高调回应为何iPhone一路封杀Flash

近日，乔布斯以相当长的篇幅，阐述了为何苹果iPhone智能手机和iPad平板电脑不支持Adobe Flash技术的具体原因，并为此列举了6大理由：

1.Adobe并不是“开放性产品”。

2.Adobe声称，任何设备若不支持Flash，至少将无法观看75%的网络视频，这种说法其实是误导他人。

3.Flash存在大量技术漏洞，因此具有安全隐患。

4.Flash能耗大，会缩短iPhone和iPad电池单次续航时间。

5.Flash不适用于触摸屏技术。

6.苹果希望外部应用程序性能更好，但不是基于性能很差的Flash技术。

由以上乔布斯列出的Flash“六宗罪”，我们可以总结为：Flash技术漏洞很多、能耗较高、起源于PC系统，因此无法在苹果iPhone和iPad平台上良好运行。真的是这样吗？我们有理由相信，事情远没这样简单。



◀用户：“这个必须有！”
乔布斯：“这个不能有……”

游戏 Game 钢铁人2

Iron Man 2

■Gameloft■ACT■240MB■6.99美元

本作是由Gameloft根据同名电影改编制作的动作游戏，整体画面表现十分不俗，逼真度很高，而且更重要的是本作支持繁体中文，国内玩家不可错过！相比初代，人物操控方面改进了不少，玩家可通过触摸屏来操控钢铁人，左侧为活动滑杆，右侧为动作按键和攻击按键。游戏中可使用钢铁侠标志性的远程光束攻击，也可近身搏斗，远程攻击时可进行蓄力，发动后会在周围形成大魄力的爆炸，而近身情况下不断点击右侧的拳头按钮便可发动连击，操作简便。游戏提供了详细的操作说明和丰富的成就奖杯系统，并支持钢铁侠全城市飞行。游戏采用的是任务制，每个关卡完成后玩家都可针对钢铁侠的装甲和武器进行升级，并解禁更多近身格斗的连击方式。

光环视频收录



游戏 Game 水仙2 中文版

水仙2 中文版

■STAGE NANA■AVG■229MB■免费

本作虽然移植自PC平台，但并非官方移植，而是由国内玩家个人移植并完全汉化的作品。实际上游戏不仅全新移植了《水仙2》，更是收录了《水仙1》在其中，而且两部作品都支持全程语音，玩家可在游戏的选择画面开启或关闭语音。由于Onscripter不支持Unicode，因此是繁体中文版，并导致某些文字无法显示，所以有时会出现方框或是用了相近的字代替，不过对于国内玩家来说阅读起来并无大碍。游戏只能通过画面右侧的5个白色按钮进行操作，从上往下的作用分别是退出、确定、快进、往上以及往下，虽然没有全触控来得方便人性，但习惯了也无妨。另外，作者还在游戏中附带了该系列游戏的简介，并收录了1代和2代共26首曲目，可见作者的用心。





软件 Software 世博会导览

世博会导览

■Truth Soft■22.8MB■2.99美元

世博会如期盛大开幕，如果你欲赴现场进行参观，那么本软件必定会助你一臂之力。软件非常用心地手工绘制了世博园实景3D地图，用户可随意缩放的高精度实景地图来了解所有场馆的位置及外貌。软件还提供了150个场馆的详实介绍以及最实用的攻略信息，根据参观的时长，精选了不同的攻略，因为不推荐所有人都按照同一条线路和顺序参观，制作方特意淡化了路线的概念，只罗列出根据用户参观时长所推荐的场馆，这些场馆会用紫色图标（不同于一般场馆的蓝色）在地图上标出，帮用户更好地定制自己的参观路线。软件支持Google地图集成，用户可以随时了解自己在地图上的位置，另外软件还支持内嵌照相功能，用户可以不用退出程序，就能利用iPhone内置的照相机进行拍照。据官方称正在制作更多实用的功能添加到程序中来，预计将在5月中旬推出第一版更新，敬请期待。



光环视频收录



五一劳动节！放假！放假！好，放假结束，开始上班……

不管怎么说，三天实在是太短了。我还是比较喜欢以前的七天长假，不管是外出旅游还是回家探亲都比较游刃有余。

言归正传，《轻音2》已经渐入佳境了。第二季似乎有意减少了蓝白的戏份，倒是宽额头部长开始红了起来。大小姐目前人气还是最低的，希望京阿尼给她安排的单曲可以让她上位。丰崎爱生已经红到炙手可热的地步了暂且歇息一下无妨。我是很喜欢大团圆结局的。

（小声）请不要忘记忧……

岛田绅助怒吼！因被警备员阻挡而愤怒！

去年10月，在现场直播的节目中对年青组合团体进行恐吓行为的演艺界前辈岛田绅助，在今年4月再次上演怒吼一幕。作为某企业形象代言人，在进入企业演出舞台之时被警备员阻挡约15分钟，才有了这样的冲突。

骚动的经过：4月20日下午2点过左右，岛田绅助作为嘉宾前往东京国际会议中心，为3点15分左右的脱口秀表演作准备。本来东京国际会议中心的警备就非常森严，没有经过事先登记的车辆是不允许进入会场的。然而恰好岛田绅助与其经纪人乘坐的并非已经登记过的车辆，而是临时更换了一辆，因此在入口处被警备员拦住无法入场。即使岛田绅助亮明自己的身分，仍旧无法通过，随即被激怒，在人来人往的街道上怒吼“这究竟算是什么！”并与警备员展开争执。据当时也在场的某艺人透露“他当时非常愤怒，好几次都想扑上去打人，但是因为经纪人和主办者的劝解和阻拦，最终也没能出手”。事后警备员一直对岛田绅助表示歉意，但似乎这并不能平息他的怒火。

岛田绅助今年54岁，是日本漫才（日本的相声）出道的搞笑艺人。少年时代曾是暴走族，也许这段经历对他火爆的脾气有一定影响。



▶当天头戴黑色鸭舌帽，黑色太阳镜，身穿黑色外套的岛田绅助。

>チンピラヤクザ（qin pi ra ya ku za）

译文：这个不良混混。

>こいついつかまた**暴力事件**やらかすだろ，**全**く**反省**してないし（ko i tsu i tsu ka ma ta bo—ryo ku ji ken ya ra ka su da ro, ma tta ku han sei si te na i si）

译文：这家伙什么时候又会搞出暴力事件的吧，根本没有一点反省的意思。

>**警备员**は**仕事**を**全**うしただけで**全然恶**くない，**谢**る**必要**など**微尘**もない（kei bi in wa si go to wo ma tto—si ta da ke de zen zen wa ru ku nai, a ya ma ru hi tsu yo—na do mi

jin mo nai)
译文：警备员只是尽忠职守，根本没有错，没必要道歉。

>お前の脳内ルールで世の中回ってねえんだよってお话でした (o ma e no no–nai ru–ru de yo no na ka ma wa tte ne en da yo tte o ha na si de si ta)
译文：这个事件告诉我们你的脑内规则并不适合于这个世界。

>绅助が申请と违うナンバーの车で入场しようとしたのがいけんのとちゃうのん？(sin su ke ga sin sei to qi ga u nan ba–no ku ru ma de nyu–jyo–si yo–to si ta no ga i ken no to tya u non？)
译文：这明显错在要用其它车辆入场的绅助身上啊？

>こいつ本气でウザいからテレビ出れないようにしてくれ，过去の事件みても最悪なのばっか (ko i tsu hon ki de u zai ka ra te re bi de re nai yo–ni si te ku re, ka ko no ji ken mi te mo sai a ku na no ba kka)
译文：说真的这家伙太吵了别再让他上电视了，看他过去引发的事件也全都没什么好事。

>ダセェな。自分なら颜パスだろうと思ったら通用しなくてキレたんだな。小者っぷり全开だな。(da se–na。ji bun na ra ka o pa su da ro–to o mo tta ra tsu–yo–si na ku te ki re tan da na。ko mo no ppu ri zen kai da na。)
译文：真丢人。以为自己可以靠脸熟进去结果不管用就发飙了吧。整个一没器量的人。

>これで通したら警备员の落ち度，谢る意味がわからない (ko re de tsu–ji ta ra kei bi in no o qi do, a ya ma ru i mi ga wa ka ra nai)
译文：让他过去了那就是警备员失职，我搞不懂他为什么要道歉。

>国际フォーラムなんて经済界のお伟いさんとか政治家とかでもきちんと手续き踏んで出入りする场所なのに，ただのコメディアンが颜パスで入れるわけないだろ。こいつ马鹿じゃないか。マネージャーも相当段取り悪いな。(ko ku sai fo–ra mu nan te kei zai kai no o e ra i san to ka sei ji ka to ka de mo ki qin to te tsu zu ki fun de de i ri su ru ba syo na no ni, ta da no ko me dhi an ga ka o pa su de i re ru wa ke nai da ro。ko i tsu ba ka jya nai ka。ma ne–jya–mo so–to–dan do ri wa ru i na。)
译文：国际会议中心可是连经济界巨头和政治家也要办手续出入的，没可能让一个喜剧演员靠脸熟进去吧。这家伙傻的吗。经纪人也相当不会做事哪。

看上面的批判就知道，岛田绅助先生的风评似乎不太好。一查事迹才知道，原来此人在2004年10月25日自己主持的节目录影之前，跟公司的女性经纪人发生了口角，最后甚至将其殴打。虽然事后立刻在记者发布会上道歉，并由法院判决赔偿30万日元，但对于被害者女性要求其退出演艺界的要求，一直没有正面回应。前面一开始提到的2009年10月对“东京03”组合的恐吓事件也是，似乎是因为“东京03”所在事务所的上下关系非常放松的原因，在“全明星感谢祭”上，“东京03”登场时没有向岛田绅助先生打招呼，于是怀恨在心的岛田绅助先生在现场直播的节目中对“东京03”动用了粗暴行径。即使被其他艺人拉开以后，之后的节目时间中也不断找“东京03”的麻烦，让全日本电视机前的观众都为之愕然。节目结束后，面对“东京03”的下跪谢罪，岛田绅助先生的回答是“辛了你们哦”……这样的器量以及不识大体的做法，结合上面的最新消息，难怪大众对其都是批判居多。用这样的人当形象代言人，某企业看来真是走了一步坏棋。

ACG角色死亡Flag台词秀・终

●し，死んだか？(si, sin da ka？)
译文：死，死掉了吗？
说明：出大招后烟雾缭绕，说了这句话以后将看到毫发无伤的对手……

●そこにいるのは谁だ！(so ko ni i ru no wa da re da！)
译文：是谁在那边！
说明：警卫的经典台词。通常之后都会发现他的尸体……

●もう少し早くあなたに出逢えたら……(mo–su ko si ha ya ku a na ta ni de a e ta ra……)
译文：如果能再早点遇见你的话……
说明：煽情镜头常用台词，反派重要角色帮主角挡枪子儿，之后死亡率高达八成。



《潜龙谍影 和平行者》推出了，于是看到编辑部不少人又在“狩猎”了，看来“狩猎”这个形式的确很适合掌机啊，而且类型多了，大家的选择余地也多。像马修我虽然不玩《怪物猎人》，但却玩《真·三国无双 联合突袭2》，爱的基础当然是三国时代大作战以及楚汉名将的乱入，但打那些大型的猛兽也确实感觉不错。总之呢，游戏多元化发展的结果，就是玩家们各取所需，求同存异则能让不同的玩家间有更多的共同话题，这里也祝大家都能找到更多适合自己口味的游戏。接下来，开始我们本辑的“掌门人”吧。

上课二则

由于班主任出差，就由物理老师做我班的代理班主任，别说还真负责，一天能盯我十几次，就在不久前，我用PSP看动漫时被她发现了，令我高兴的是她竟然没把我的小P带走，感谢物理老师。不过最近还是有点不顺，做操竟然把腰闪了，太丢人了，让我们班同学好顿笑话，唉……无语了。

大连 猎心小恶魔

LIKY：总盯你……是不是你长得太帅啦。

雷伊：没带走，你这现象还真比较少见。

马修：做操闪腰不算啥啦，真正倒霉的闪腰是“喝凉水塞牙”后面的那个。

本人很高兴，也很郁闷，高兴的是我上了126辑的交流空间。本来没发现，后来无意中看见，泪流满面，（T T）小编们原来没忘记我，还有我的邮资没白费，我把书带到学校里给同学看看，想让他们和我一起高兴高兴（当然也有炫耀的成份），但是刚拿出来就被老师收了，罪名是“看课外书”，我……我还有什么可说的呢？悲剧啊！

张家港 麦兜小猪

伊娃：有句话怎么说来着，乐极生悲，唉，以后注意吧。

乌冬：和以前几位比你还算不错了，他们都是被没收的游戏机。

我终于劝书店订《掌机王SP》了，祝贺！（洛阳 张泽堃）

神秘而禁忌？

《深爱》汉化了！我要玩我要玩我要玩玩玩玩玩……虽然我是女的。

浙江 吴拉拉

阿鲁：虽然《深爱》是作为一款正常的男性向恋爱AVG问世的，但我们也欢迎女性玩家加入这个大家庭。

胧月：作为宅知识的一种，禁忌暂且不说，神秘早就没有了吧。我押一瓶饮料。

酷洛洛：阿鲁心里想的一定是更加神秘而禁忌的东西。我押一顿晚饭。

阿鲁：要评论还是要赌选一个好不好……

藏书技术

我现在藏书的技术越来越王道了，我买《掌机王SP》、《口袋玩家》都是偷偷买，每次总被老妈发现。现在好了，我家地板凿开了，书被我藏在地板下，不可能再被发现啦！

昆明 雪米

胧月：是你家人凿开的还是你自己凿开的？

阿鲁：地板下，会不会被一些虫子老鼠发现呢？

车上无双

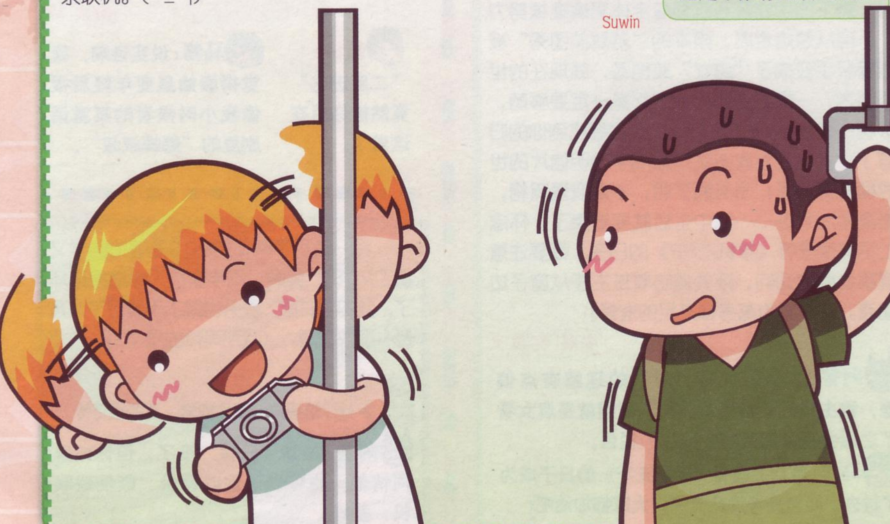
有天在朋友家联完《真·三国无双MR2》回家坐公共汽车时，无意转头看到一男子站着左手挽着扶手用的铁柱子，双手拿着PSP玩得不亦乐乎，由于车辆行驶得比较颠簸，此男子也由于惯性而身体左右摆动，所以我十分好奇是什么游戏可以令他在这种想站稳也很难的情况下照玩不误。我看了看画面，见一人在被许多人包围的情况也将包围者通通打飞，我想应该是“《无双》系列”，近期来说应该不是《35MR2》就是《355SP》了，可仔细看原来是《无双大蛇》（从左下方有三个人物头像判定，是1、2还是增值版已无从考究），老游戏仍玩得这么投入令我狂汗不已之余，也庆幸当时车上人不多，否则碰碰撞撞肯定在所难免，而且如果他当时玩的是《MR2》的话我可能会上去要求联机。（−_−|）

Suwin

阿鲁：《无双大蛇》，那可是时间杀手啊。

伊娃：那个男的看来是真的有爱，公交车上站着也照玩不误！

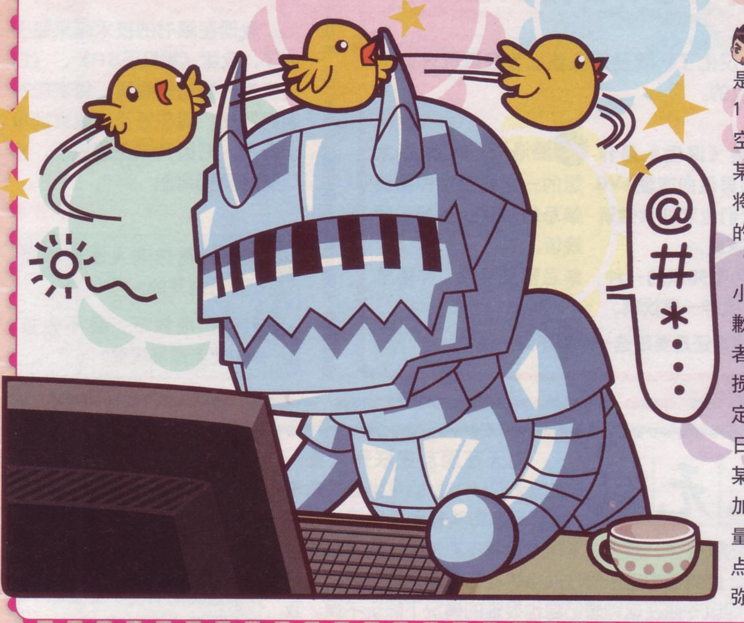
马修：从我个人经验来说，在车上玩《无双》由于投入，可以有效缓解晕车及因坐车太久导致的焦虑情绪。但还是不推荐站着时玩。



只言片语 郁闷啊！本人正想高考完入手一抬iDSi，而3DS也公布了……（广州 P伟）

我只是想说，好不容易上一次交流空间，却偏要把我的名字打错，害得几个知道我的玩家好友前来调侃，真是又可气又可笑啊。给你们一次机会吧，下次我再上可不许打错了！强调一点：我从小学读到大学，还没有哪个老师说过我字丑哦！

贵州 王士吉



雷伊：实在是不好意思，131辑“交流空间”中由于某编的疏忽，将王士吉读者的大名写成了“王小吉”，小编在此深表歉意。对王读者造成的精神损失，我们一定会在以后的日子中以欺负某最宅编辑、加大其工作量、分配其难点任务来进行弥补。

腐栏目？

洋葱同学离开了真的很不习惯，不过还好，剩下的伊娃还在统领着全体男编继续努力……自从葱姐走后，原本的“游戏美图秀”被阿鲁亲手变成了“腐女”美图秀，就现在的世界而言，一幅好的图片的定义是一定要够萌，够腐，还要够YY，看来阿鲁你已经找到你的归宿了！我现在对收不到洋葱同学的明信片的世界彻底绝望了！今天照了相，不是我爱照相，是高考准考证……高中生活就要结束了，怀念上语文课偷看《掌机王SP》的日子，既要注意观察老师的动向，还要提防着班主任从窗子边偷袭。现在要为高考做充足的准备！

安顺 坏孩子

阿鲁：这位同学对“腐”的理解有点偏差，我主持的“游戏美图秀”明明就是腐女看了之后会用臭鸡蛋将我掩埋的栏目。

马修：课堂上偷看《掌机王SP》的日子成为了过去，距离高考没几天了，大家都加油吧！

《联合突袭2》啊，我该怎么说呢，“《无双大蛇》系列”里的人都客串了，那觉醒造型还真是有创意啊，另外秦始皇先变年轻，再变怪兽的剧情……该不会出自《二度进化》吧（真是变两次）！

南京 MR

雷伊：“二度进化”竟然被你用在这里了。

马修：说实话啊，我觉得秦始皇变年轻后很像我小时候看的某童话剧里的“蟋蟀叔叔”。

将一台玩了两年的NDS处理给同学又换了NDSi，爽啊。同学拿给人修结果修坏了，我的“三保”服务也就不用履行了，真是一箭双雕啊。（我那可怜的同学啊！）

南京 总是不知道

伊娃：这里同情下你同学，真的很可怜。

阿鲁：虽然“三保”没了，但你如果同情他，也可以请他吃顿饭，顺便联联机，多好。

虽然《光之轨迹》已经通关，但是看剧情攻略还是很开心啊。（昆明 一条美云）

我该怎么办?

我班上有一位女生喜欢我很久了（害羞），她知道我很喜欢NDS，所以她最近想买台给我，可那么贵的东西在手上我心里会不踏实，而且那钱也不是她自己赚的，是她父母的血汗钱啊！我们就要中考了，小编们说我该怎么办呢？

福建 肖行

酷洛洛： 老一辈人送定情物都是野花野草，父母这辈人是送亲手织的手套、围巾，我们这一辈都送手链、挂饰之类的，没想到现在居然进化到送NDS了，时代进步得也太快了点吧……

马修： 还用问么，财色双收，过这村可就没这店了。

伊娃： 请无视马修……虽然被女生喜欢是件好事，不过礼物还是别乱收的好，一台NDS对于中学生来说可是一笔不小的开支，为了你和喜欢你的女生，拒收NDS吧。

游戏一家人

从FC、GB到PS3，我老哥入手过的游戏机已经约等于我家的家用电器了，老爹老娘也因此迷上了《FIFA》、《GT》，七大姑八大姨都被老哥动员起来投入了游戏世界中，而因年龄最小没排上号的我就只能负责给他们买《掌机王SP》了。

辽宁 郑宇心

伊娃： 虽然无法确认你说这件事的真实性，不过能一家人开开心心一起玩游戏是广大游戏玩家的梦想，在这里我只能说——你运气真好。

胧月： 从5年级开始就天天和家人一起玩游戏的路过……

乌冬： 楼上开游戏厅的一边玩去！

阿鲁： 开游戏厅什么的最讨厌了！

我真渴望中一个烧录卡，因为我手头的那张烧录卡玩游戏老卡机，拜托让我中吧！！

上海 徐晨龙

酷洛洛： 徐读者的来信让我想起《WOW》某NPC的一句话："神会忽悠（同音'护佑'）着你"。

乌冬： 新来的！你别"护佑"我们读者啊。

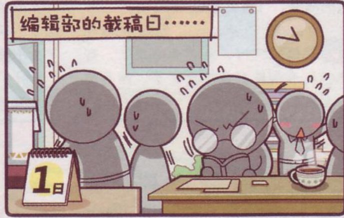
午夜之后

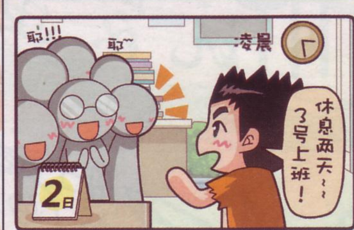
过了半夜麻烦真多，五·一那天我在网上和同城的玩友们约联机时间，说好了后天出来，可5月3日到了地方一个人都没有，一问才知道，约时间的时候已经过了凌晨，是5月2日了，而约定的"后天"竟然是5月4日……看来计划事情上还是不要过午夜的好，午夜之后麻烦太多。（怎么说起来有点吓人……）

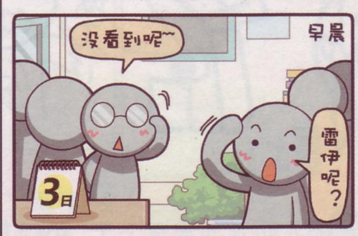
上海 大晨

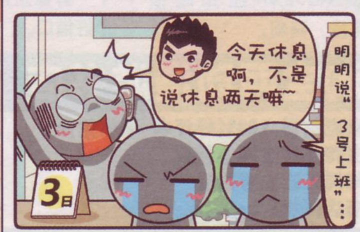
酷洛洛： 这个好像有点标题党啊。

伊娃： 过了午夜零点，日期上确实会变得很模糊啊。











大家向我默哀吧！俺的小P让校长给没收了，后来还给了我。教室里玩小P有风险，玩家要谨慎啊！

广州 心之伤

马修：还给你了还默哀啥……话说股市的那句话还真是顺口，现在被套用在各种场合了。

上周我的NDS下游戏时把TT MENU删了，最后还好找回来了。

上海 只爱你一生

马修：套用上面同学的话——删文件有风险，操作须谨慎。

（131辑）一读者所画“马修的宠物”并非一只成精的蜡烛，而是一成精的马头。（爆笑不止……）

湖州 沈庭邦

马修：呵呵，被你看出来了，好吧，我承认是我在有意误导，那马实在太猥琐了。

上“掌门人”有等级要求吗？如果有，请告诉我。

天津 初晓

马修：没等级要求，但是有概率，和刷素材一样，多寄回函表几率自然就高了。

洋葱哥和嘟嘟姐就这样走了，好伤心，月姐姐和伊娃要坚持下去，尤其是我这样的小读者……

乌鲁木齐 小光

胧月：嗯，第一次见到有读者称呼“洋葱哥”。

问阿鲁一个问题：一个宅人应该拥有什么东西？（比如：海报手办无数、抱枕周边不缺、电脑掌机俱备、新作即时入手……）

辽宁 朱志桐

阿鲁：作为一个宅人应该拥有的只有两样东西，那就是钱和爱！

一次弟弟用金手指死机，被我给拔了，8G卡下岗了。我无语了，他杯具了，小编们有什么办法帮一下小弟我？

广州 皇家骑士

马修：记忆棒坏了基本没救，下次死机关不上机，直接抠下电池就行。

不喜欢交流空间，又没有我。

沈阳 楼梯

马修：我留意了下，你并没有在“我愿意在交流空间中公开我的信息”前面打勾，没有打勾的我们都不便给公开资料，下次记得打勾哦。

收到乌冬同学的明信片了，嘿嘿，乌冬同学的字写得也不怎么样嘛。不过谢谢小叮嘱小关心，带给我小温暖小感动。

安顺 坏孩子

马修：乌冬的字不怎么样……看来这位同学没收到过我的明信片啊。

我同桌有个iTouch，嚣张得不得了，买了两本《iPhone专辑》，又不断对我夸耀它的害处，还不断骂苹果不厚道，真让人搞不懂。

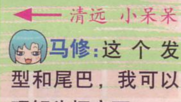
兴化 张小木

马修：你同学就是那传说中的“傲娇”。

玩家画廊



← 清远 小呆呆



马修：这个发型和尾巴，我可以理解为悟空不？



昆明 许一鑫

盲先知：纽扣眼很可爱，呵呵。



桂林 cth2010

伊娃：“有蚊子”好像是报仇的一个好借口。

杭州 水寒

胧月：我想说的是，这张自画像其实很像某个歌手。



合肥 王小宝

乌冬：现在流行马赛克么……

 为什么初音的演唱会偏偏赶在我护照到期的时候……（辽宁 岚飒）

132辑调查之

《潜龙谍影》和《MHP》的品牌合作

一直想用原身高的高达与G级雄火龙对抗，让它也感受下飞来飞去再被虐的感觉。不过我对Big Boss知之甚少，但《MH》让我十分感兴趣，想必《和平行者》会成为我的第二款正版游戏（第一款为《MHP2G》）。

湖州 凯爬

很好，联手有助于游戏的发展。

武汉 GUMDAM

恶搞不出奇，《刺客信条》"男主条"也曾客串过《MGS》，《和平行者》看起来很不错，但对《MH》不感冒。

汕头 刀

我本身是《MHP》迷，遗憾的是没有小P，只能借同学的玩，一定会去玩这款游戏。

上海 渊渊

我非常喜欢《刺客信条》和《MHP2G》，起初并不关注《潜龙谍影 和平行者》，不过这次合作的事情后我开始关注了。我对此合作的评价是"S"级。

北京 波导的勇者

在没看视频前我确定对本作没什么兴趣，但在看完视频后我被视频的画面和丰富的攻击动作惊呆了，让我对本作产生了很大的期待感。

天津 节节

哪天能轮到Sony和Nintendo合作啊？

合肥 Adol lific

《潜龙谍影》和《MHP2G》我都很喜欢，这两大品牌进行合作，我很期待。

天津 欧西里斯

没什么特别想法，他们只管出他们的游戏，而我只管玩就行了。

上海 郑一帆

通告

128辑"自由谈"收录作品《游戏的记忆》的作者、请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～134辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、28～30辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.8》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元，《口袋妖怪2010 完全图鉴 终极对战分析》，定价38.00元，《卡牌 桌游》第4、5辑,定价：15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

程鹏　昵称：坏孩子



性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《伊苏7》，《普利尼》
地址：贵州省安顺市西秀区第二高级中学高三（19）班
邮编：561000　QQ：876655804
想说的话：希望我的存在能为《掌机王SP》吸引更多的女读者！

侯杰心　昵称：伪娘

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：北京市经济技术开发区建安街9号北京市国际艺术学校08美术
邮编：100176
想说的话：Capcom死定了！

苏汉祥　昵称：疯魔小太郎DS

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》，《机战》，《火纹》，《逆转裁判》
地址：广东省茂名市电白县水东镇埗头路6号
邮编：525400　QQ：1208947267
想说的话：我爱《口袋》，口袋饭加我哈！

李原宇

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《死或生》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区金川江街扬子江社区44号7-2-1
邮编：110031　QQ：944321198
想说的话：MM都来啊。

钟家明　昵称：神风无名

性别：男　年龄：19
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《高达》、《机战》、《无双》
地址：广东省中山市小榄镇圆榄村农中大巷17号
邮编：528415　QQ：45946029
Email：45946029@qq.com
想说的话：每天玩一玩，不再有困难，玩游戏要有毅力。

李青　昵称：浅岚

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《牧场》、《梦幻之星》、《FF》
地址：广西省柳州市地区民族高中1107班
邮编：545116　QQ：353576044
Email：353576044@qq.com
想说的话：柳州为什么没有聚会！

洪博　昵称：一

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《太鼓》
地址：广东省清远市清城区新城银泉路田家炳中学
邮编：511518　QQ：549137253
Email：hbabcd8456@126.com
想说的话：欢迎大家交流经验。

李天骄　昵称：星海的约定

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》
地址：安徽省合肥市包河区骆岗法庭小区402室
邮编：230051　QQ：1223703372
Email：1223703372@qq.com
想说的话：好想多认识几位MM哦！

只言片语　小P让我相信自己，将生活变得更精彩。（珠海 武大郎）

张泽堃
昵称：星晨

性别：男　年龄：13
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：河南省洛阳市涧西区5111厂东家属区1-37幢5单元601室
邮编：471031　QQ：1323189558
想说的话：《掌机王SP》可是我在看了许多这方面的书后选择的精品，不要让我失望！

方晓炀
昵称：晓の赤月

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《普利尼》、《.hack//link》
地址：广东省汕头市龙湖区碧霞庄中区13幢404
邮编：515041　QQ：527353323
Email：527353323@qq.com
想说的话：第一次购买，请多指教。

蔡文俊
昵称：老蔡

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《战神》
地址：广东省广州市越秀区东风西路广州医学院本部18-819
邮编：510182　QQ：20001210
Email：20001210@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

顾治军
昵称：K'

性别：男　年龄：19
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《三国志》
地址：上海市松江区谷阳南路49号208室
邮编：201600　QQ：993226224
Email：993226224@qq.com
想说的话：一切为了《口袋》。

胡成
昵称：Tiny P

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》、《应援团》
地址：安徽省合肥市高新技术开发区合肥市始信路179号合肥一六八中学高一（11）班
邮编：230601　QQ：1195237193
Email：1195237193@qq.com
想说的话：破解不了什么的最讨厌了。

隆亮懿

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《牧场》
地址：贵州省贵阳市小河区三十八中学高三（3）班
邮编：550009　QQ：1028901746
想说的话：奋斗！高考！

王海栊

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《MHP》
地址：福建省福州市晋安区鼓山镇东山村东山26号
邮编：350014　QQ：361094022
Email：loxy930620@126.com
想说的话：《MHP》新作速速降临。

范鸿涛
昵称：男孩不坏

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》
地址：上海市崇明县城桥镇西门路107号306室
邮编：202150　QQ：451872249
想说的话：我想要NDSi！

张宗保
昵称：血魔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》
地址：广东省高州市第四中学高二（2）班
邮编：525200　QQ：920261944
Email：920261944@qq.com
想说的话：叹无知己。

汤骐远
昵称：汤圆

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《游戏王》
地址：浙江省海盐市海丰中路140号
邮编：314300　QQ：604578390
想说的话：喜欢《口袋》的人加我。

张袆
昵称：杨巅峰

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：FPS
地址：辽宁省抚顺市新抚区浑河南路68号楼3单元202室
邮编：113008　QQ：544540994
想说的话：为什么都走了？



Hello！Everybody，又到了FAQ电台的广播时间，一期来分享这段宝贵时间吧。不知大家有没有发现，每期我们的问题有很大一部分都是关于烧录卡问题，破解问题，刷机问题……其实玩游戏应该是一件很简单的事情，任天堂给我们设计的NDS是插入卡带开机便可玩的，PSP也是放入UMD开机便可玩的，但现在玩游戏会出现各种各样的问题，出了问题你还不能找任天堂和索尼的麻烦，什么原因大家心知肚明，所以享受免费午餐时你还是要付出一些代价的。如果你玩正版，你就完全不会被这些问题困扰了。（笑）

栏目主持：LIKY

还是先继续上辑的破解话题吧，近期无论系统方面还是游戏方面，破解均出现突破性进展，随时有冲破关口的可能性。首先是针对系统方面，可在PSP go上使用的漏洞载入程序Half Byte Loader随着版本不断更新，对软件的兼容性也渐渐提高，目前作者已经更新至R74版，部分版本已经可以成功运行1.1版的电子书软件Xreader以及GBA模拟器，不过运行时也存在不少问题，例如Xreader不能读取PSP go内置存储空间，只能读取M2卡的数据；而GBA似乎只限于GB和GBC的ROM等，但破解前景依然值得期待；而游戏方面，目前人气火爆的PSP《潜龙谍影 和平行者》就是一个典型例子，ISO放出两天后就惨遭破解，目前几款新加密游戏都可以用新版ISO tool进行解密了；另外还有一个让人兴奋不已的消息：破解《潜龙谍影 和平行者》的作者，同时也是电子书Xreader的开发者liquidzigong正着手破解《王国之心 梦中诞生》，从他透露的截图中得知，目前距离正式破解只有一步之遥，说不定在各位买到本辑《掌机王SP》的时候，该游戏镜像已经正式破解了。

我最近玩《喧哗番长4》，里面收集人物总差个“鬼岛”，怎么也找不到。请问怎么才能打败他并获得他的徽章啊。

上海 耀文兄

要在最后一天才能和鬼岛对战，但前期你需要做很多任务：首先要在6月在团台打倒几个红北的小混混，然后在后面的时间内打倒50个红北高中的小混混。接着在一丁目的俱乐部、团地都会出现。你会收到小弟发来的一些邮件，然后去教学楼三楼找鬼岛要电话。11月会收到邮件，去二丁目便利店门口打倒几个红北高中的人。12月你会收到邮件，去教室见鬼岛。1月收到邮件去学校内侧发生剧情。2月鬼岛给你电话，去红川河和红北老大打架。最后，3月份时你就能在学校中庭和鬼岛决斗了。

有没有美版《深爱》，本人不会日语，英语还不错。

南京 周峰

很遗憾，目前没有美版，而且Konami也没有公布美版的发售计划，不过……国内不是已经有汉化小组推出汉化版了吗？可以尝试嘛。

只言片语 高考复习真是漫长啊……祝《掌机王SP》越办越好。（杭州 小玉）

《口袋妖怪 白金》中休闲区的别墅的家具一共有多少，为何有一些我的同学有，而我却没有？

Email 黑眼圈Panda

因为有一些家具需要满足特定条件才会出现。其中“オルゴール”需要首先购买“ラック”；“ポケモンぞう”分别需要取得银贴纸一枚和全部战斗地带设施取得一次胜利；“ピアノ”需要挑战四天王10次；“おうせつセット”需要挑战馆主和NPC所在的酒吧50次；“かべどけい”需要种植50次树果；“すばらしいめいが”需要孵化30个精灵；“ティーセット”需要首先购买“おうせつセット”；“シャンデリア”需要在游戏中共计走了30万步。

不好意思，《梦幻之星 携带版2》中如何存档？是不是只能在基地里存档？请告诉我一下，拜托了！

天津 杨晨

联机模式下是这样的，不过在故事模式下，每一小章节结束后系统会给你一个存档的机会，这时候就不用回基地了。

想问一下，《勇者别嚣张3D》没有即时存档功能吗？每次魔王被抓走就得重新开始，很麻烦耶。

海口 王浩哲

这款游戏玩的就是动脑经，如果每次被抓走都能用S/L大法，那就失去这款游戏应有的乐趣了，此外游戏开始前的准备工作是决定能否过关的关键，如果路线挖掘、怪物培养以及魔王的放置做得不够，到勇者闯地洞的时候估计多少次S/L也是徒劳。不过话说回来，其实这位读者你想实现S/L大法也不是不行，游戏虽然没这功能，但金手指有嘛，例如PSP金手指Free Cheat则附带即时存档功能，在小编玩《绝对英雄改造计划》的时候就常用这功能走那些上百层、中途又只能记录一次的可怕训练关。

▲Free Cheat的金手指具备即时存档功能。

NDS游戏《谜之房间 主楼》中的Mansion Ⅱ 304房间应该如何解谜？

赣州 吴凯臣



将拼图3上移，打电话到达拼图5，将拼图5下移到达拼图6，将拼图6右移再下移到达拼图4，将拼图4上移再右移到达拼图3，打电话去拼图5，将拼图右移再下移到达拼图1，最后将拼图1上移两格后坐地铁到达拼图2的出口，即可成功脱出。

为什么本人在《PSP2》中的两个人物升到相同等级，所获得的升级职业点数却不同？还有，怎样装备SUV和兽化等插件啊？为什么我去买上面都是一个X的图标？

江苏南京 郭煜诚

升级职业点数和人物等级没有关系，只和对应的职业等级有关。而提升职业等级，需要完成任务后获得相应的点数，这和战斗时所获得的经验值没有关系。人物等级超过10级后可以装备插件，SUV、兽化插件分别对应机械人和兽人种族，人类和新人类是不能装备的。如果你是兽人或机械人，但还不能装备的话，请留意一下该插件的其他装备条件。

最近我的DSi每隔一段时间开机后总是显示不出烧录卡图标，需要拔出烧录卡再插入才能找到，这是为什么？

江苏 陶夏秋

这种情况应该是卡槽里进了灰导致接触不良，可以用向卡槽吹气等简单的方法做个大致的清理，今后尽量减少插拔烧录卡的次数，长时间不玩时也不要拔出卡带，减少灰尘进入卡槽的几率，这样应该就可以解决机器读不出烧录卡的问题了。

我想为NDSL换上屏，网上的教程看不懂，好像还要有专业工具，求救。

广东 林茂

这种事情我们也没法帮你，太有难度了，也非三言两语说得清，如果自己动手能力不强，还是建议去正规的电玩店找师傅换吧，多走几家比较价格后再决定。

只言片语 出新掌机是好事，但要拿到手又要天天啃馒头。（湛江 夜风）

小编寄语



马修

◆世博会开幕式，当听到谷村新司倾情演唱那首经典的《星》时，真是千言万语道不尽的感动，也不得不感叹这跨越了三十年的音乐经典的力量。这首歌小时候听的是邓丽君唱的，这里也纪念下这位一生坎坷、英年早逝又留下无数经典的亚洲天后。

◆感谢高导，是高导的新《三国》唤醒了人们对94版《三国演义》的经典回忆，我个人也因此重温了94版的一幕幕经典：桃园结义、观沧海、短歌行、卧龙吊孝、出师表……我等再有爱也只能口头赞扬下，而高导却用实际行动反衬了94版《三国演义》的认真严谨磅礴大气，高导您真是行动派！

◆如果抱着看《非诚勿扰》的娱乐心态去看新《三国》，会发现很多欢乐，像被陈寿与罗贯中都无视掉的悍将刘三刀（公莫非刘三姐之弟乎）、潘凤那饥渴难耐的大斧、虎牢关前张飞设百家讲坛讲诉"三姓家奴"的由来、披头散发如武林大侠的西凉众、每集N多穿越的台词……这种乐子可是老版版没有的哦。

LIKY

◆最近连续看了好几部片子，《叶问2》、《杜拉拉升职记》、《全城热恋》、《锦衣卫》，除了《锦衣卫》看到一半睡着了，其他的都感觉挺不错的，其实自己挺喜欢看国产片的。

◆PSP的8G记忆棒遗失，无数游戏存档随之浮云了，算了，就让一切都随风……

◆五·一长假去了一趟海边城市阳江，在那里不仅吃到了各种新鲜美味的海鲜，还看到了自己这辈子所见过的最漂亮的一片海滩，家人全都在那流连拍照，赞不绝口。此外，在那里也参观了著名的明代古沉船"南海一号"，花了80大元门票，竟然连片船木头也没见到——船还没在水里未完全发掘，有点上当的感觉。

阿鲁

●我对今年深圳的天气算是彻底绝望了，自从过完年后就没停止过折腾，从年初到现在我依次体验过：前一天睡觉时盖着被子冷得直哆嗦，第二天热到需要开空调才能入睡；中午下班时阳光灿烂，吃完饭之后发现雨大到我们没法从饭馆返回单位；某天早上起床后发现寝室里所有的镜子都是雾蒙蒙的，然后又发现墙上、地上全是湿的，门外的地板也是湿的，整个大楼也是湿的，最后才知道整个城市都湿了，结果我的一块硬盘从此出现了看心情"抽风"的状态。

酷洛洛

●最近越来越感受到购买正版行货的好处：在上辑寄语中酷洛洛写到的数位板压感笔返修后不到两天，心爱的UE 4vi耳塞也接着出现声音时有时无的问题，这次同样是寄去上海的维修部门，不到两天上海那边就来通个电话，说这款耳塞已经停产了，决定免费给我更换一个同期出品、价钱稍贵一点的5vi，我心想如果当时买了水货，估计这几百块就要打水漂了，现在还能换新耳塞煲，挺好的。

●好东西不怕卖广告，《和平行者》与优衣库合作推出的多款主题印花T恤（简称"UT"）已在国内各大优衣库专卖店和网店有售，99元统一价比起COSPA那些萌系动漫T恤要厚道许多，前几天和乌冬去优衣库实体店逛了一圈，最后给自己买了一件《和平行者》的UT，而乌冬依然是"敢大木"……

雷伊

■和酷洛洛一起参加了《潜龙谍影 和平行者》世界巡回香港站的活动，活动举办得很成功，看得出来主办方是花了不少力气的，场粉丝更是相当热情，在场的我们很轻易就被这种热烈的氛围给感染了。不过在激动之余，也不免想起了大陆的TV游戏市场现状，什么时候大陆才能有正规的TV游戏产业，举办这样面向玩家的游戏活动呢？期待这一天能够早日到来。

■■在很多人的推荐（其实也不算推荐，因为曝光率实在是高，打开QQ群就有人提）下开始追《月之恋人》，虽然目前还没看出啥味道，不过有松田翔太和林志玲，相信我还是会看下去的。

米格

◆下暴雨的晚上忘记关窗户，结果第二天一早发现阳台上的跑步机都被刮进来的雨淋湿了，看来以后晚上睡觉都要关起窗户了。

◆最近睡眠严重不足，还硬被朋友拖去看了《钢铁侠2》，前半段差点没睡着。好在进入电影后半段托尼一贯的恶搞风格又完全回归，总算让我在出电影院时感慨不虚此行。

◆再次接手“天下聚会”，希望在今年能够多为大家策划几次精彩的聚会，也欢迎各路好汉联系米格mig@ucg.com.cn，加入到天下聚会的大家庭中，5月22日武汉聚会大家一定要多多捧场哦，6月重庆聚会锐意策划中！

乌冬

◆上次玩《DQM》还是GB上的2代，所以《DQMJ2》给我的冲击还是很大的——不论是怪兽出招时的动作，还是巨大怪兽的魄力。不过游戏花哨了也未必好，特别是后期练级时怪物出招就成为了最浪费时间的环节，而且还不能关，有好几次都是在练级时睡着，其中有次还忘了存档，结果一晚的劳动成果就这样没了……

◆不知道几时养成了晚饭后小睡一下的习惯，结果导致了白天犯困、凌晨精神的恶性循环，一直都想改掉这习惯，可每次越是想不要睡就越容易睡着，看来我意志力还是不行呀。

胧月

★某日去机厅闲逛时偶遇酷洛洛和乌冬，在其劝诱下试了一个名为“坦克乐翻天”的体感射击游戏。私以为该游戏能增加同事间的协作意识和进取精神，建议公司全体员工深入学习，打好对每个怪兽的攻坚战。

★每天固定做一段时间的室内锻炼，有一次不小心锻炼过猛，手肘几天伸不直——大概知道尸僵的原理了。

★深圳现在终于开始像夏天了，这气候到来得比以往晚得多。一到夏天总要想起家乡的蒌角藤，切段后合着蒜末和辣椒丝搁油炒，无论佐干饭还是稀饭都美味可口，可惜在这里是没有的。还有每年入冬时家里会腌制青菜梗也是一别多年的美味，这些偏偏又是过年回家无法吃到的时令菜。

伊娃

■聚会后和同事搭Gouki前辈的车回家，路上被建议去中心城影院观看刚上映的《叶问2》，于是决定搭顺风车到底。买了4点钟的票，入座率只有1/3，旁边坐着一对中学生模样的情侣，估计是翘课来看的，后排坐了几个叽叽喳喳的小朋友，前排的女生全程不断打电话、发短信，那手机屏幕的亮光在黑暗的影院里显得格外刺眼。《叶问2》打得还不错，甄师傅和洪师傅的对决很帅，只是觉得功夫如此了得的两位大师对付一个拳击手不至于那么艰难吧？近结尾处本来应该能引起全场热烈鼓掌的，却没想到安静一片，也许大家都在自个儿心里面激动吧……后悔没听雷电的劝去看人多些的夜场。

■近日连续夜里电闪雷鸣，那响彻云霄的雷声听得人胆颤心惊，恐末日即将降临……



掌机王自由谈

掌机，便是掌上的游戏机，小巧便携的机身和不需任何外设的游戏方式，让掌机成为了不少玩家很久以来的梦想，本辑第一篇收录的稿件《捧在手中的梦想》，便是一个玩家从数次擦肩而过到终于拥有这么一个梦想的实现过程。第二篇稿件则是对不久前NDS版《四狂神战记》的评论。此外还收录一篇有趣的乱弹。“掌机王自由谈”面向大众公开征稿，欢迎大家把你的故事你的观点大胆踊跃地投来。

捧在手中的梦想

文 我是穷人



1995年的秋天某晚上，一个男生带着一个小男生进入了一间电玩店，当男生告诉老板要买一台山寨红白机（学名：小霸王学习机）的时候，小男生看着玻璃柜台里面五颜六色的砖样物品出神。男生注意到小男生的神情，于是问了老板一下砖样物品的售价。当老板报出一个四位数数字后，男生和小男生都沉默了。之后，付钱，买了山寨机，走人。

不用说，小男生就是我了，砖样物品就是GB。另外要说明的是，那个男生不是我爸，（40岁了还能说是男生么……）他是我堂兄。虽然他没有给我买GB，不过我还是非常感谢他，是他让我进入到游戏这个到现在还在影响着我的虚幻世界。说起1995年的那个晚上，是我年幼时最有希望拥有掌机的一次机会，不过我到现在都没有搞懂当年郭天王代言的这个行货GB为啥要卖到四位数，这在当年月工资只有几百块的我家来说虽然不是天文数字，不过也仍然是不值得购买的。

其实那次购机并不是我第一次接触GB，早在两三年前我就在我表妹那里玩过，当时玩的两盘卡带是《超级马里奥》和《双截龙》，还是那种卡带上有小按钮、可以直接重启游戏的那种。不过当时年幼的我并没有对这黑白画面而且非常难玩的游戏提起多大兴趣。真正爱上掌机是在读小学的时候，每个学期一次的远足，除了玩，还是同学们炫耀的好机会，带上一大堆价格不菲的零食那是肯定的，关键是几个家里比较富有的男生是肯定带上GB。而带上GB的话，有一个系列的游戏是必备的，相信很多人心里都已经有了答案——没错，那就是“《热斗》系列”（“《口袋》系列”热起来的时候我已经上初中了），尤其是《KOF》，理由很简单，因为可以用三个不同的角色游戏，还能和朋友对战。从某种程度来说，《KOF》可以让6个人分两组进行对抗，



这种众乐乐的游戏方式对我等小朋友来说可是拥有致命吸引力的，所以每次学期远足，那些拥有GB的男生基本就是上帝，而我等贫穷男或者家教严的就像是饥民，希望上帝用一台GB喂饱所有的人。稀缺资源再加上僧多粥少，在这种情况下，平时同学之间的关系就很重要了，关系好的，你就可以加入战队，使用一个人物对战；关系一般的，一边凉快去吧——不要想着观战，关系好的那帮人早就把GB围的里三层外三层了，你想插只脚估计也没地方。

作为一个和所有同学的关系都很好的人，我是肯定能玩上几局的。不过我发现一个很有趣的事情，我们班基本上没有那种游戏玩得好学习又好的天才，一直都是呈现游戏水平和学习成绩成反比的状态，学习好的总是玩不过学习差的。而我，学习成绩中等，所以游戏水平也是中等，不过我经常能赢的原因是我会耍诈，当年在联机打《热斗KOF》，尤其是《KOF96》的时候，都要约法一章：不能用秘技调无限超必杀，这种耍诈不可取，因为谁都知道秘技所以很难成功。不过，并不是所有游戏的秘技都是人所共知的，例如《幽游白书4 魔强统一战》，那个可以使用无限超必杀的秘技，某次联这个游戏的时候，我预先调好了秘技，然后选了雷禅，15秒内使了两个超必杀，然后我在同学们惶恐和佩服的眼光中作高手状离开。现在看起来那是相当的无耻，其实我觉得那个时候我对掌机的感觉是最要不得的，可能是因为年纪小吧，当时看到拥有GB的同学的那种呼风唤雨的姿态，我想我爱上的，不是他手里的游戏机，而是游戏机带来的那种虚荣感。每想到这里，我都有一种羞愧感，游戏机成为了一种炫耀，估计是我们这一代人曾经的通病吧。

上了初中之后，我对GB的喜爱程度依然不减，直到2001年，有一天我去表哥家里蹭饭，发现他书桌上有一个蓝色物体，不过就是注意了一下，接着我向表哥要他的GB来玩，表哥一脸鄙夷的神情看着我：“这年头还流行玩GB么？”然后他就介绍了他书桌上的蓝色物体：“这是GBA，A就是advance，就是进步的意思，这个东西是GB的进化版，彩色的！”我当时就蒙了，啥时候GB有彩色的了（不要惊讶，我们那里压根就没把GBC当作是彩屏掌机）。然后他开机让我看，细腻的画面、震撼的音效，立刻吸引住我的眼球。以往只能在SFC上面看到的画面现在居然在掌机上就能看到了，激动！除了激动，还是激动！表哥大方地让我玩了一天，我没记错的话，那个是我GBA上惟一通关了的游戏——《机战A》。

在表哥的介绍下我才知道，这台机子只需要四百块就可以入手。漂亮的画面以及不高的价钱，让我有了入手一台的冲动，当时我的如意算盘是：我一个月的零花钱是100块（含早餐费），不吃早餐4个月就可以入手了。怀着美好的幻想，我开始了我的早餐绝食行动。然而既然是幻想，当然会破灭，当我知道GBA的一盘正版卡带需要两百多的时候，我彻底幻灭于现实当中。一个游戏玩半个学期不现实，最慢也就一个月一个游戏，而我一个月不吃（早餐）不用，也就100块，根本没钱买卡带。当时也没有可以让我做兼职的地方，找父母？不要开国际玩笑，家教不严我早就拥有掌机了；求助于压岁钱？从小到大，我的压岁钱都要上缴的，到现在我工作了还是这样。而且把机子买了回来之后的压力太大，对于喜欢翻我东西的父母来说，很容易就能发现我收藏“违禁品”。于是，在权衡利弊后，我只能无奈的放弃购机计划。



又一次，我和掌机擦身而过。

顺带一提，除了GBA，我也从表哥那里接触过另外一台掌机，GB之父横井军平的遗作，WonderSwan。不过我就玩过几次，后来觉得机能和GB相差不大就没再玩下去（无知啊）。再顺带一提，我在我的亲戚那里也接触过另外一台掌机，SEGA的Game Gear，据说是世界上第一台彩色掌机，当年我在上面玩《Sonic》玩得不亦乐乎，不过作为掌机，这个耗电巨兽的续航时间实在让我等经济实力不是很足的掌机玩家“情何以堪”。

上大学后终于解放了，掌机市场也由任天堂一家独大变成了任索争霸。父母的管教放松了很多，我终于能拥有自己的掌机了，不过，我并没有要求父母给我买PSP或者NDS，我是通过自己的努力来获得我所梦寐以求的的东西。2007年，我做暑期工，用工资买了一台PSP；2009年，通过寒假打工，我又用我的工资买了一台NDSL。我知道，如果我提出要

求，父母会满足我，但是，我已经和掌机错过了两次，我已经习惯了等待；而且我觉得，通过我自己的劳动然后获得，才能让我和掌机来之不易的“重逢”显得更加珍贵。就像酒一样，越酿越淳，越酿越香。



现在工作了，我的收入也能轻松地实现全机种制霸，不过我身边的，还是那台PSP和NDSL。我和掌机之间的缘并不会因为时间和年龄的关系而疏远变淡，因为它曾经令我朝思暮想，也曾经让我苦恼难堪。每次想起自己和掌机结缘的前后种种，百般滋味在心头。然而，我还是为能拥有掌机而感到幸福，如果说游戏机给了人实现梦想的机会，那么掌机就能让人把梦想捧在手中，更加亲切，和人形影不离，任何时候都能带给人们欢乐和温暖——梦想看似虽远，一切却在手中。

经典重制，狂神再临

——NDS《四狂神战记》简评

文 太正之风

时隔十五年，《四狂神战记Ⅱ》的原班制作人马为NDS玩家带来了系列的最新作。游戏并非简单的复刻，A·RPG的游戏形式以及全3D的人物和场景，让这款昔日的经典名作焕发出了全新的光彩。

剧本之变

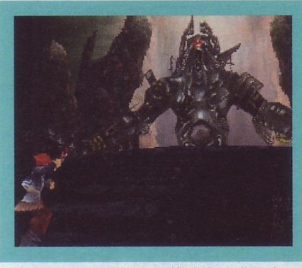
原版《四狂神Ⅱ》是系列剧情的原点，虽然走的是“勇者救世界”的老套路线，但剧本在RPG大作如云的SFC时代仍能被奉为经典，其编剧的功力可见一斑。重制版拥有精美的人设，声优们的精彩演绎也让人物的形象更加生动，停留在城镇时的随机对话很好地诠释了角色的性格，爆笑的吐槽对白更给玩家留下了深刻的印象。不但如此，重制版对于剧本也做出了不少调整，“波动”作为关键词贯穿始终，而实体化的“波动器”也切实营造出了系列独有的世界观。原作中无关痛痒的情节尽皆被抛弃，重制后的剧情发展力求紧凑，人物间的相互关系更加复杂，各城市也因此紧密联系起来，不像原作那样简单地一线到底。



然而新的剧本也存在不少弊病，后期用歌声安抚民心、在各地消灭魔物、乔装潜入各都市，这几段剧情都拖沓不堪，与本作紧凑的节奏背道而驰，可谓败笔。游戏很明显是想营造一个Happy Ending，这从缇娅的回归还有二周目的结



▲与盗贼二人组的骑车追逐戏过于冗长。


▲重复了4次之多的BOSS战让人略感乏味。

局变化中可以看得出来，不过一些烂俗的桥段（比如最后夫妻的合力一击）着实令人汗颜。个人更喜欢原作中的结局：同伴离去、爱妻已逝，身负重伤的马克西姆在《地上を救う者》雄壮的乐曲声中独自一人做着最后的抗争。坚强的少女缇娅望着坠落的虚空岛，泪水不自觉涌出的情景，让所有人为之动容——惟有不完美的结局才会带着丝丝伤感萦绕在玩家心头，挥之不去。

类型之变

从传统日式RPG变为A·RPG，重制后的《四狂神》在系统上有着翻天覆地的变化。

战斗模式颇为爽快，角色拥有攻击、蓄力攻击、特技、蓄力特技等多种攻击手段，不同武器所拥有的特殊招式也不尽相同。利用触控笔的迅速换人以及对敌人的追打奖励很能刺激玩家的连击欲望，不过本作的打击感还是稍显薄弱。战斗的难度不算太高，再加上自动升级无副作用的“Level Break”系统的帮助，大部分玩家都能顺利通关。但BOSS战是重制版的一个硬伤，严格意义上的BOSS战只有寥寥数场，其中还不乏重复的战斗，如破坏之神巨像化之战就打了4次之多。

解谜一直就是《四狂神》系列的精髓，强调动作性的重制版没有设定过难的操作技巧型谜题，大部分都是依靠不同角色的特性来破解。理性神殿上、下层风格迥异的谜题彰显了制作人的功力，三基之塔的“波动流”也需要玩家动一番脑筋。不过跟原版比起来，本作的谜题还是稍显失色，因为原作中“画鬼脚”、“华容道”等谜题不但有趣，还颇具文化气息。



▲理性神殿的谜题体现了系列的水准。

魔石系统以及个人称号作为全新的要素为本作增色不少，前者作为游戏的核心系统具有相当的研究价值，合理利用魔石板上的特效能在闯关的过程中轻松不少，而收集和强化魔石也是游戏的乐趣所在；后者算得上游戏的隐藏要素，部分称号的获得条件相当诡异，而名称和效果也是五花八门，在获得特殊能力的同时，也体现了角色的个性。

经典传承

作为重制版，本作传承了原作的经典设定，龙蛋、蛋龙还有古代洞穴都保留了下来。虽然作为隐藏BOSS的蛋龙实力大不如前，但从它那里获得的超强装备还是堪称极品。采用了“不可思议迷宫”系统的古代洞穴更是精华所在，日本的手机上就曾发布过3款专门以古代洞穴为主体的《四狂神》游戏，可见其魅力之高。本作的流程并不长，熟练的玩家二周目爆机40个小时基本就能搞定，但古代洞穴的存在却能让游戏的时间无限延长，众多主线剧情中无法获得的精良装备深藏在这个多达百层的迷宫中，更重要的是其中蕴含能多周目继承的青色装备。每次进入迷宫都会强制降为1级令玩家保持了紧张感，各式各样的宝箱也让人充满了期待，惟一的遗憾是没有设置一个道具图鉴或是一览表来增加玩家的成就感。



▲百层迷宫真正的压力在于没有中断存档。

论品质，本作绝对是上佳之作，对原作有爱的老玩家更是不容错过，但日本首周仅12000的销量却令人颇有些惊讶，销量不佳虽然与发售时机选择不当有关，但根本原因其实还是在于游戏类型的变化。在不乏高素质A·RPG的NDS游戏阵容中并不十分抢眼，而老玩家更期待的则是传统RPG形式的《四狂神》新作。当然，销量不代表游戏的全部，希望有兴趣的玩家不要错过本作。



勇者的“杯具”

文 will

《勇者斗恶龙Ⅴ》，作为日本国民级大作，当然有着它的魅力。而曾以为游戏之心已死的本人，在游戏进行到主角可以自由活动、注定那条可恶的恶龙非死不可的阶段，也不自觉地陷入了勇者的世界里面！

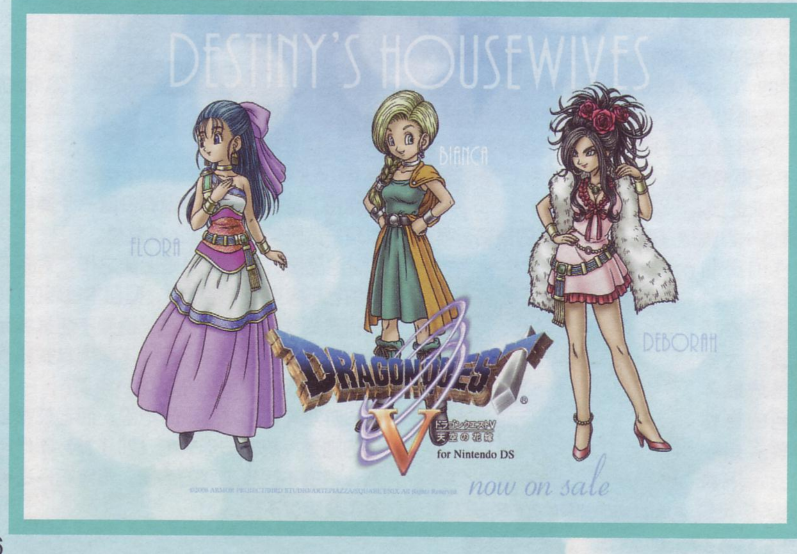
那问题出现了，这样一款神作，为什么又被笔者与“杯具”扯上关系了？好吧。就让在下一一道个清楚。

“杯具”的来源是一个貌似小悟饭的少年出现，不要小看这小悟饭，他可是故事的主角阿贝鲁（アベル）。故事设定中，他出生就是一个王子，但他没法享受过王太子的待遇，都因为他那痴情的父王帕帕斯，当年爱上了拥有“封印灭世魔王”能力的法师后裔，理所当然的，魔王岂能让你幸福生活？于是就在阿贝鲁出世的那天晚上拐走了他的母亲。而痴情王顶着爱美人、弃江山的美誉，身兼母职，带着阿贝鲁走出城门，踏上寻妻之路——此为“杯具1”。

身为主角，一段“完美”的人生怎能只承受一个“杯具”呢？当阿贝鲁有惊无险地进入成年阶段，“杯具2”也随之出现——一个年轻精壮的男生，当然要找个好妻子。阿贝鲁面前就有三位如意人选（幸福的烦恼，凡人羡慕不了），一个是青梅竹马的小情人比安卡，一个是新相识的千金大小姐芙萝拉，最后一位是NDS版开发者新加入的也是大小姐的狄波拉。很难抉择吧？情义两难全吧？在下秉承天真派风格不顾攻略安排，选择了小情人比安卡。但幸福可不是轻易能得到的，无论你选择的是谁，她也会自动当选为拯救世界的勇者族人的后代。好吧，选好了老婆，下一个任务当然是生儿育女了，国恨家仇也暂放在一旁……

终于到了孩子分娩的日子了，然而那个夜晚，“杯具3”发生了：好久没有露面的魔王又从小道消息中知道了他的天敌的后代又将诞生，于是他又重演了一次强抢民女的恶行，一视同仁地把刚生完孩子的妈妈收押了。天啊！妈妈、老婆，男人生命中最重要的两个女性都被抢走了，我们的阿贝鲁还能忍气吞声吗？满腔怒火的主角阿贝鲁终于决定去找魔王晦气，然而现实却给主角阿贝鲁上了课——“反抗越大，压力就越大”以及“找魔王晦气，就要被石化”。当然，阿贝鲁最后还是逢凶化吉地恢复过来，而且带着儿女打败恶龙，拯救了世界。

说到这里我们发现，串联阿贝鲁一生的，就是一个“找”字：找妈妈、找女朋友、找老婆，还被孩子倒找一次，然后再一次找老婆、找妈妈……嗯，最后还要找那条恶龙。阿贝鲁好歹是王室贵族，本来有那么多常人不敢想象的荣华富贵可以享受，但阿贝鲁却……这里也只能说，幸运地成为主角的同时，也同样需要承受很多常人无法想象的“杯具”啊。最后感谢大家耗着美好时光读完这篇乱弹，也希望大家也能凭着勇者之心，打败魔王，帮助“杯具”的勇者开创一段精彩的人生！



玩家点评

iPhone 街头霸王Ⅳ

◆厂商：Capcom◆类型：FTG

评论人：纸鸢

评分 7



可能很多人都不会想到，《街头霸王Ⅳ》这款Capcom十年磨一剑的格斗大作，推出的第一个便携主机版竟然是iPhone平台，毕竟对于一款FTG来说，PSP和NDS上实实在在的按键显然比iPhone在触摸屏上虚拟出的按键要可靠得多；也可能很多人早就预料到了这件事，因为此前已经有《生化危机4》登陆iPhone的先例，可以说早早就展示出了Capcom对iPhone这个新兴游戏平台的重视程度。

令人欣慰的是，除了虚拟按键确实不如真实按键操作自如之外，iPhone版的《街头霸王Ⅳ》还是有不少可圈可点之处的。首先，游戏利用不到200M的容量，成功移植了家用机版的动画CG（除了单个角色的剧情动画）、游戏语音、部分登场角色（8人）以及他们华丽的招式；其次，虽然真正游戏时的画面显得有些不甚流畅，无法和家用机版比肩，但在iPhone原本就不算太大的3.5寸屏幕上，可以说已经是既惊艳又细致了；最后，游戏的模式相当丰富，家用机版有的模式iPhone几乎是一个不缺，此外还特别为iPhone版加入了蓝牙对战模式，可以很方便地和其他拥有iPhone或是iPod touch的朋友随时随地进行对战。最值得一提的还是游戏的操作，前面已经提到虚拟按键不利于FTG的操作，尤其是一些超必杀技又需要搓招完成，而虚拟按键搓招时手感可以说奇差无比，因此，iPhone版《街头霸王Ⅳ》设计了一个虚拟的“SP”按钮，可以一键完成超必杀技的释放，一定程度上缓解了“搓招难”这个问题。

总的来说，这款iPhone版的《街头霸王Ⅳ》整体表现应该算是不过不失，可能“虚拟按键不顺手”的问题会令它的口碑打了折扣，但是凡事都有第一次，也许有了这个先河，PSP和NDS版的《街头霸王Ⅳ》也就离我们不再那么遥远了。

PSP 大众畅快

◆厂商：SCEJ◆类型：ACT

评论人：马赛克

评分 7

PSP的《大众畅快》由“《大众》系列”原班制作组制作，秉承系列一贯的风格，本作是一款短小精悍、容易上手的小游戏合集。

说起掌机上的小游戏合集，总会让人想起《瓦里奥制造》等NDS游戏，相比较而言，不能用触笔和麦克风的PSP似乎在操作性这方面存在着先天不足。但这款游戏总算是能让PSP玩家们找到消遣的方法了：由十二个小游戏组成，每个游戏的规则和玩法都很简单，无非是开枪打倒敌人救人质，用吸尘器清扫垃圾等；操作也不用组合键什么的，一般来说两三个按键就能完成游戏。游戏的画面比较清爽，场景以及人物的建模都非常简单，虽说看久了难免会生厌烦之感，但作为小游戏来说也够了，况且简单的画面更能保证较高的流畅性。而不用什么操作技巧的游戏玩起来倒也轻松爽快，挺符合主题的。每个小游戏都有各自的特色，比如将普通的枪战冠以“最小”之名，真正正宗、爽快感超越《无双》的砍瓜切菜，开着卡车到处破坏的疯狂农民……爽快之余还有几分恶搞，这点倒是和以前PS主机上的“《徐徐大作战》系列”很像。节奏感方面，感觉本作没有NDS上的一些小游戏快，游戏目的也不是十分明确，像分数之类的挑战又没有奖励，总觉得爽快过后很是空虚。况且如果是作为消遣，本作的读取速度实在有点不敢恭维，就笔者而言，载入一个游戏的时间就过了课间的三分之一了。

但是，作为一款随时拿得起放得下的小品级游戏，本作还是保持了制作组一贯的水准，操作性与爽快感都是一流的，在此推荐给所有喜欢休闲类游戏的PSP玩家。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



短短3天的五一长假结束了。虽然很想继续懒着休息一下，但是如果我们不上班的话，敬爱的读者们又怎么看到期待已久的《掌机王SP》呢？想到这里，我克制住心中的惰性，鼓起勇气来到桌子前敲下了这段话。此刻我心中的热血在燃烧，想到自己正在为国内游戏普及大业勤勤恳恳地添砖加瓦，就按耐不住自己内心的激动。身为一个有思想，有觉悟的好青年，我对自己的工作感到无比的自豪。

其实我就是想试下小学作文格式+狗血煽情的话说出来会有什么效果，而现在，我得捡鸡皮疙瘩去了。真亏得自己当年能写得下去。

栏目主持：盲先知



尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

日版

ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人

秘技

购入以外途径入手的配方与器具

本作大部分的炼金配方和器具都能在杂货店里买到，但是也有一些是必须触发事件或是在迷宫中收集的，具体入手方法见下表：

配方	入手方法
魔法店の品书き	法克特亚神殿B1F拾取
金羊毛	炼金术LV30以上，在梅迪尔布鲁格从海尔米娜手上获得
ラアウェの书	法克特亚神殿B4F拾取（击败BOSS后得到）
エルスクラーリオ	法克特亚神殿B6F拾取
砕けた石版	将“割れた石版”交给图书馆的珀斯特3个左右。一段时间后再去与珀斯特交谈就能得到
ヘルミーナの日记	炼金术LV25以上，海尔米娜在队伍中时进入工房可以获得。但是要求工房有一次搬迁记录
器具	入手方法
远心分离机	多次与冰室的奥巴尔对话后获得
アタノール	法克特亚神殿B1F拾取，必须有飞行扫把

效果会变化的道具

本作能调合的道具总数虽然不如以前多，但是一部分道具根据素材选择的区别会发挥完全不同的效果。下表中列出的都是非常实用的这一类型道具。

道具名称	效果	制作方法
空飞ぶほうき	飞越地形	用品质不好的“グラビ石”进行调合。没有这个就不能通关。
	从采集地瞬间脱出	用品质好的“グラビ石”进行调合。脱出迷宫时非常好用，容易损坏的素材也能得到保存。
	城镇间无耗时移动	用高品质且高珍稀度的“グラビ石”进行调合。城镇间的移动不消耗时间。但是注意并非不遇敌。
アロマボトル	敌出现率低下	植物素材使用“オオオニブトウ”，可以减少迷宫里敌人的出现率。
ブリッツスタッフ	冰属性伤害	宝石使用黑水晶。对法克特亚神殿B6F的古代龙好用。
エリキシル剂	HP、MP、LP全回复	药材料使用“ガマのあぶら”。与强敌战斗必备的道具。
	异常状态全回复	药材料使用“にんじん”。
解毒药	毒麻痹醉酒回复	使用高品质的“はぐるま草”就能回复复数的异常状态。
秘药ウロボロス	猛毒石化诅咒回复	神秘素材使用“世界灵魂”。回复解毒药不起作用的异常状态。

ソーン软膏	毒麻痹醉酒预防	用已经赋予毒预防的“ソーン软膏”再次调合。战斗开始后使用就不会中异常状态。
	睡眠混乱魅惑预防	油材料使用“はねつき肉”。战斗开始后使用就不会中异常状态。
N/A	全属性伤害	素材中使用强力的爆弹。注意一开始是不分敌我的全体攻击。
神丹	HP永久增加	根据“ひとくちだんご”的品质造成效果变化。提升基础能力值。
	LP永久增加	
	MP永久增加	
メテオール	笑脸会掉下来	布材使用“レーンクラフト”。敌全体MP伤害。
奇迹の杯	会发生什么呢?	对敌全体各种属性伤害兼异常状态赋予。还能强化我方。可以进行魔力填充，非常好用。
见えない锁	HPMPLP减半	インゴット素材使用“フィリオダイン”。对BOSS也有效。
アルスィオーヴ	确率反射魔法	宝石使用良质的“ペンデローグ”。对古代龙用道具。
古代の假面	将MP转换为攻击力	魔法素材使用良质的“七连圆环”。从属效果赋予“究极の”则成为最强首饰。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。



勇者斗恶龙 怪兽统领者2

日版 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

金手指

GameID：CJRJ d7d749d5

金钱MAX
021B472C 000F423F

技能点数分配后残余技能点为999
02074838 E3A03FFA
0207483C E2433001
02074840 E1C633BC

装备限制解除
02043FC4 E3A00001

商店开放到最大
221B8550 0000000B

按住Y速度2倍
5222A510 0222A3B8
2222A525 00000010
D0000000 00000000
5222A510 0222A3B8
923FFFA8 F7FF0000
2222A525 00000020
D2000000 00000000

按住Y速度3倍
5222A510 0222A3B8
2222A525 00000010
D0000000 00000000
5222A510 0222A3B8
923FFFA8 F7FF0000
2222A525 00000030
D2000000 00000000

速度2倍
按Y为正常速度
5222A510 0222A3B8
2222A525 00000020
D0000000 00000000
5222A510 0222A3B8
923FFFA8 F7FF0000
2222A525 00000010
D2000000 00000000

速度3倍
按Y为正常速度
5222A510 0222A3B8
2222A525 00000030
D0000000 00000000
5222A510 0222A3B8
923FFFA8 F7FF0000
2222A525 00000010
D2000000 00000000





世界树迷宫III 星海的来访者

日版 世界树の迷宫III 星海の来访者

金手指

GameID：BJ3J f16e4ed8

全极限技可以单人发动
0204A2EC E3A0B001
0204A3C0 E3A09001
020D7C44 E3A05001
020D7C48 E5C05004
020D80A0 E3A05001
020D80A4 E5C45004

极限技全开
02207D54 06410640
E2207D58 00000028
06430642 06450644
06470646 06490648
064B064A 064D064C
064F064E 06510650
06530652 00000654

技能的残留效果步数不减
1201A788 00001000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

最近这段时间，年轻人们关注的最热门话题之一恐怕就是南非世界杯了。在世界杯正式开赛之前，各大厂商也纷纷推出了足球相关的游戏，比如EA的《FIFA 2010南非世界杯》、Konami的《世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战》和《天使之翼 激斗的轨迹》、SEGA的《创造球会DS 世界挑战2010》等，就连国夫君也赶在了世界杯前重出江湖。球迷玩家们不妨先用这些作品来热热身，然后全身心投入到6月激烈的实况赛事中去。

发售表阅读说明

- 红色字体为受瞩目游戏。
- 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

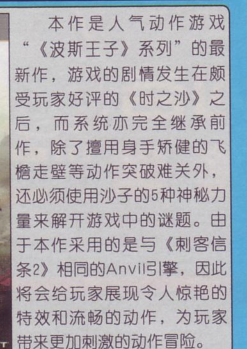
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年5月					
18日	幻想 兽医护理中心	Imagine：Animal Doctor Care Center	Ubisoft	SLG	29.9美元
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT	29.9美元
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	ACT	29.99美元
20日	大家来读书DS 原来如此！快乐生活小技巧	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	ETC	3990日元
20日	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	5250日元
27日	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇	くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ编	Arc System Works	SPG	4179日元
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	5500日元
27日	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	S・RPG	6090日元
27日	徽章机器人DS（独角仙版）	メダロットDS（カブトバーション）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	徽章机器人DS（锹型虫版）	メダロットDS（クワガタバーション）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	G.G系列精选＋	G.Gシリーズコレクション＋	Genterprice	ETC	5040日元
2010年6月					
3日	怪谈餐厅 里菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	ETC	4242日元
8日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
10日	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元
14日	经典图书100本	100 Classic Books	Nintendo	ETC	29.9美元
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT	29.99美元
17日	乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国！负ければ地狱！两津流 一攫千金大作战！	NBGI	ETC	5040日元
17日	宠物蛋的活力小店	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	ETC	5040日元
24日	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	5040日元
24日	深爱+	ラブプラス+	Konami	AVG	4800日元
24日	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	5250日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
25日	冰上之舞	Dancing on Ice	Ghostlight	SPG	29.99欧元
2010年7月					
1日	太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战	NBGI	MUG	5040日元
1日	冬宫II DS混合版 双生女神与命运大地	エルミナージュII DS Remix 双生の女神と运命の大地	Star Fish・SD	RPG	5040日元
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	5040日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 火花	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク	Level–5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー	Level–5	RPG	4980日元
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	RPG	6090日元
2010年夏					
未定	妖精的尾巴	フェアリーテイル	Hudson	未定	售价未定
未定	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
2010年秋					
未定	二之国	二ノ国	Level–5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level–5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level–5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level–5	AVG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定



波斯王子 遗忘之沙

期待度 A

5.18 ■Ubisoft ■A·AVG ■39.99美元



本作是人气动作游戏“《波斯王子》系列”的最新作，游戏的剧情发生在颇受玩家好评的《时之沙》之后，而系统亦完全继承前作，除了擅用身手矫健的飞檐走壁等动作突破难关外，还必须使用沙子的5种神秘力量来解开游戏中的谜题。由于本作采用的是与《刺客信条2》相同的Anvil引擎，因此将会给玩家展现令人惊艳的特效和流畅的动作，为玩家带来更加刺激的动作冒险。

世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

期待度 A

5.20 ■Konami ■SPG ■4980日元



对广大足球玩家来说，在南非世界杯开幕之前能够玩到《WE》的最新作品绝对是一件很惬意的事情，因为这样你就有机会一边看世界杯，一边模拟实际的比赛战况了。这次的新作在保留前作《WE2010》所有模式的基础上，加入了以率领日本队征战世界杯为卖点的新模式——“Japan Challenge”，当然如果你对此不感冒，完全可以只把它当作有最新数据的《WE》来玩吧。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
20日	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	银星围棋 携带版	银星いご PORTABLE	Silver Star Japan	TAB	5040日元
20日	钢之炼金术师 通往约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	ACT	5229日元
20日	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	6090日元
20日	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	SPG	4980日元
27日	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	RPG	6279日元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG	6279日元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
27日	大战争 完美版	大战争パーフェクト	System Soft Alpha	SLG	6090日元
27日	空之音 少女五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compile Heart	AVG	5040日元
27日	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russell	AVG	6279日元
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	AVG	6090日元
2010年6月					
3日	CLANNAD 被光守护的坡道 上卷	ークラナドー 光见守る坂道で 上卷	Prototype	AVG	3780日元
3日	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	5250日元
24日	格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	FTG	5040日元
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	AVG	5040日元
24日	我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密	ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密	SCEJ	AVG	4980日元
24日	混沌思绪 诺亚	カオスヘッド ノア	5pb.	AVG	6090日元
24日	CLANNAD 被光守护的坡道 下卷	ークラナドー 光见守る坂道で 下卷	Prototype	AVG	3780日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
2010年7月					
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起！打方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスター	Konami	ACT	5800日元
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
2010年8月					
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
2010年夏					
未定	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	售价未定
2010年9月					
未定	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
未定	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台 7款热门新作最新官方影像





最后的战士
皇牌空战X2 联合突击
益智之谜2
桑塔 复仇之冒险
大神传 小小太阳
初音未来 女歌手计划 2nd
数码宝贝故事 失落的进化

新作特搜队 最新发售游戏影像直击




奇异鸟艾薇
逃亡 命运无常
钢铁侠2
一骑当千 十字冲击
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭
潜龙谍影 和平行者
勇者斗恶龙 怪兽统领者2

随盘附送 实用资源倾情附送



PSP ISO
潜龙谍影 和平行者
一骑当千 十字冲击
NDS ROM
奇异鸟艾薇
勇者斗恶龙 怪兽统领者2
雷顿教授与魔神之笛（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《100万吨大卸八块》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

钢铁人2
世博会导览
水仙2 中文版

新动一刻

会长是女仆大人
迷糊餐厅

特别附录

真人版电影短片——《街头霸王：遗产》

《口袋光环DVD》VOL.134 有奖问答题目

在新作特搜队的《逃亡 命运无常》的游戏演示中，主角吉娜收集到了什么道具？

A：骨灰坛　B：手机　C：书本

本辑活动奖品



PEGA 双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年6月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第136辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 双核动力站 1名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

PEGA PSP 九合一套装 1名

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 北通中国风保护胶套 1名



BTP-5355 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风炫彩水晶盒 1名



PEGA PSP 手柄支架 1名

《掌机王SP》第132辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



哈尔滨市	刘志鹏
合肥市	吴冬妮
广州市	吴家宝
武汉市	肖玉婷
沈阳市	徐翔
上海市	赵志强

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



贺州市	蒋锐翔
杭州市	林林
常州市	马文波
株洲市	王瀚斌
郑州市	杨运帆

三等奖 6名 掌机周边





无锡市	高黔
石家庄市	刘梁
庐江县	卢伟江
天津市	吴凡
昆明市	肖睿璇
乐清市	郑元豪

《掌机王SP》第132辑 DVD问答—中奖名单

答案：C

常州市	查益佳
苏州市	化宏翔
武汉市	梅进



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



ISBN 978-7-89476-407-2

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD＋1手册）

本手册随盘附赠不能单独销售